テイルズ オブ イノセンス

Tales of Innocence PERFECT GUIDE

パーフェクトガイド

Prologue

遥か昔、世界は空の上に広がっていた。
そこに住む神々は世界の発展のために力を惜しまず
楽園はおおいに栄えた。
そして、いつの日からか
秩序を守るために、罪を犯した者は厳しく罰せられ
天の世界から追放されるのが慣わしとなった。

天を追われ、地上に堕とされた神は
大きな翼も、美しい肉体も、偉大な力も失った。
「人間」と呼ばれる存在の誕生である。

やがて神々は、人間を許すかどうかを巡って
ふたつの派閥に分かれ対立する。
再び天に受け入れるのか、それとも大地につなぎ止めるのか。
それはすべての神を巻き込む戦いへと発展した。

多くの血が流された激しい戦争が
ついに終わりを迎えたとき
美しい天上の世界はなく、神々の姿すら失われていた。
空にはただ、主を失った立派な宮殿だけが残され
永いながい時が流れた。

——そして、

地上には神の祖先である人間が栄え
自分たちがかつて神であったことを忘れた。
人々にとって神とはもはや
夢物語の存在でしかなくなっていた。

だが神々の魂のいくつかは、遠い時間を超えて
人間の身体にたどり着いた。
神の記憶がもたらす不思議な力を宿した命が
地上のあちこちに生まれ落ちる。

それは神の生まれ変わり、「転生者」。

花の王都レグヌムで育った少年もまた
そんな転生者のひとりだった。
血に染まる戦場。天駆ける巨大な龍。物言う巨大な剣。
くり返し夢に見る、この世のものとは思えぬ光景は
彼に前世の存在を確信させる。
自分こそが、天を統べた偉大な魔神「アスラ」の
生まれ変わりなのだと。

記憶に沈む過去とは。そして自分が持つ力とは。
自分の肉体に眠る前世の謎を知るために
少年は神の失われた世界に旅立つ——。

Tales of Innocence

Ruca Milda

ルカ・ミルダ

言え、言うんだ！「彼女から離れろ」って！
夢の中のように、強く勇敢に……！

CV：木村 亜希子

- 性別：男　年齢：15歳
- 身長：168cm　体重：56kg
- スリーサイズ：B82 W74 H83
- 出身地：王都レグヌム　一人称：僕

多くの神々を従え戦った、天上界の魔神アスラとしての記憶を持った少年。過去の自分の風格ある姿に強く憧れており、人に流されやすく気弱な自分を変えたいと願っている。同じく前世の記憶を持つイリアに出逢ったことからアスラの力を覚醒し、前世を知る旅に出る。

Iria Animi

イリア・アニーミ

前世の記憶でイヤな目に遭う人生なんてまっぴら！
あたしはあたしの人生を歩むの

CV：笹本 優子

- **性別**：女 **年齢**：15歳
- **身長**：166cm **体重**：53kg
- **スリーサイズ**：B85 W62 H88
- **出身地**：サニア村 **一人称**：あたし

前世にまつわる記憶と力を持つことで謎の宗教団体アルカ教団に狙われ、王都に逃れてきた少女。アルカに焼き討ちされた村の再建を目指し、パートナーのコーダとともに前世の謎を解く手がかりを探している。短気・大雑把な性格を武器に、ルカを強引に旅に連れ出す。

Spada Belforma

スパーダ・ベルフォルマ

ダチとツルむのに理由が必要か？
ルカ、お前が選べよ
帰るも、進むも、全部お前の人生だ

CV：うえだ ゆうじ

性別：男　**年齢**：17歳
身長：177cm　**体重**：71kg
スリーサイズ：B96 W82 H95
出身地：王都レグヌム　**一人称**：オレ

レグヌムの騎士の家系ベルフォルマ家の七男。貴族独特の家督制度に嫌気が差し、家出して不良同然の日々を送っていた。前世を持つ者同士としてルカたちと出逢ったことをきっかけに、その旅に同行。臆病なルカをイリアといっしょにいじめつつも、男と男の友情を深めていく。

Ange Serena

アンジュ・セレーナ

正直なだけじゃ生きていけませんから
みんなもそれでいい？

CV：名塚 佳織

- **性別**：女　**年齢**：20歳
- **身長**：158cm　**体重**：52kg
- **スリーサイズ**：B89 W62 H90
- **出身地**：聖都ナーオス　**一人称**：私

前世の力で癒しをもたらす、聖女と呼ばれる尼僧。力の暴走で聖堂を破壊し、信者に裏切られたことから、前世の記憶や力を疎ましく思っていたが、ルカたちとの出逢いで、すべての人々の幸せを探す旅を決意する。説教牧師の名に恥じない口の巧さと旺盛な食欲の持ち主。

Ricardo Soldato

リカルド・ソルダート

いい大人は出来ない仕事を引き受けたりはしないもんだ

CV：平田 広明

- **性別**：男　**年齢**：27歳
- **身長**：183cm　**体重**：77kg
- **スリーサイズ**：B92 W81 H87
- **出身地**：西の国ガラム　**一人称**：俺

凄腕傭兵部隊として名高いガラム傭兵団のスナイパー。とある貴族にアンジュ連行を依頼されるも、違約金より高価な品を支払われ、ルカたちの旅に加わる。プロ意識が非常に高く、任務とあれば殺人も辞さない一方で、一行の身の安全は完璧に守り、世話焼きな一面も見せる。唯一の弱点は高い場所。

Hermana Larmo

エルマーナ・ラルモ

そんなんわかってんねん
でも、生きていくためにはしゃーないやろ？

CV：松岡 由貴

性別：女　年齢：13歳
身長：148cm　体重：40kg
スリーサイズ：B80 W56 H81
出身地：不明　一人称：ウチ

戦時下の混乱で両親を失い、レグヌム下町の下水道で暮らす少女。魔神アスラの養母という前世の記憶からか、親を持たない幼い子供たちを養うことを生き甲斐にしている。年齢の割に世間を達観しており、アスラの転生者であるルカの頼りなさを見かねて、旅に同行する。

CONTENTS

SYSTEM

システム ……011
- **●基本システム** ……012
  - 冒険の基礎知識 ……012
  - 探索行動の基本 ……013
  - 拠点の特徴と移動手段 ……014
  - アイテム ……016
  - 武器のカスタマイズ ……018
  - 料理 ……026
  - 絆とスキット ……028
  - ギルド ……030
  - ライブラリ ……034
- **●戦闘システム** ……036
  - 戦闘の基礎知識 ……036
  - キャラクターの戦闘能力 ……038
  - スタイルとアビリティ ……039
  - 戦闘時の行動 ……044
  - テンションゲージと覚醒 ……050
  - 各種の状態変化 ……052
  - 連携とコンボ ……054
  - 属性 ……056
  - ダメージ ……057
  - 作戦と隊列 ……058
  - 勝利後の報酬 ……063
- **●キャラクターデータ** ……064
  - キャラクターの能力について ……064
    - ルカ ……066
    - イリア ……072
    - スパーダ ……078
    - アンジュ ……084
    - リカルド ……092
    - エルマーナ ……098
- **●実戦で役立つ知識** ……104
  - 育成&戦闘準備 ……104
  - 実戦行動 ……106
  - 2周目以降のプレイ ……108

SCENARIO

シナリオ ……109
- **●攻略ページの見方** ……110
- **●ワールドマップ** ……112
  - ◆モンスター分布マップ ……114
  - ◆採掘エリアマップ ……116
- **●シナリオチャート** ……118
- **●シナリオ攻略** ……130
  - No.001 見えざる力が目を覚ます ……130
  - No.002 転生者研究所 ……132
  - No.003 因果応報 ……134
  - No.004 スパーダの素顔 ……138
  - No.005 聖女を救い出せ ……140
  - No.006 帰りを待つ人 ……145
  - No.007 記憶の場 ……146
  - No.008 エルマーナ、覚醒 ……149
  - No.009 船出 ……150
  - No.010 沈みゆく国 アシハラ ……151
  - No.011 信じるべきもの ……154
  - No.012 火山の国 ガラム ……158
  - No.013 ～ 014 デュランダルとゲイボルグ～アスラの願い ……160
  - No.015 南の国 ガルポス ……164
  - No.016 シアンの願い ……166
  - No.017 ～ 018 監視～裏切り ……170
  - No.019 ～ 020 グリゴリの里～ガードルの正体 ……171
  - No.021 商人の町 マムート ……174
  - No.022 迷える魂 ……176
  - No.023 疲弊した戦場 ……178
  - No.024 アンジュの心残り ……180
  - No.025 ～ 026 アンジュ奪回作戦～もう一つの方法 ……184
  - No.027 天空城 ……188
  - No.028 再会 ……192
  - No.029 ～ 30 黎明～旅の終わりは全ての始まり ……194

GUILD

ギルド ……199
- **●ギルド攻略** ……200
  - クエストをプレイするメリット ……200
  - ギルドダンジョン ……201
  - ギルドで入手できるアイテム ……202
  - ギルドダンジョンで入手できるアイテム ……204
  - ギルドダンジョンのモンスター ……208
  - クエストの詳細 ……210
- **●ギルド管轄立入禁止区域** ……226
  - 立入禁止区域のルール ……226
  - 立入禁止区域制覇のコツ ……232

DATA

データ ……237
- **●モンスターデータ** ……238
- **●アイテムデータ** ……270
- **●装備品データ** ……282
  - ◆アイテム&装備品インデックス ……300
- **●レシピデータ** ……302
  - ◆幻のレシピの入手方法 ……306
- **●スキットデータ** ……308
- **●特殊イベントデータ** ……318
- **●覚醒リストデータ** ……324

EXTRA

エクストラ ……329
- **●世界探究** ……330
  - 現世と前世 ……330
  - 天上界の歴史と構造 ……354
  - 創世力とは何か ……356
  - 転生と天術 ……358
  - 神の存在と教会の拡大 ……360
  - 世界の国と地域 ……362
  - 覇権を巡る勢力 ……370
- **●人名・用語辞典** ……372

システム

Tales of Innocence PERFECT GUIDE

SYSTEM

基本システム

Basic System

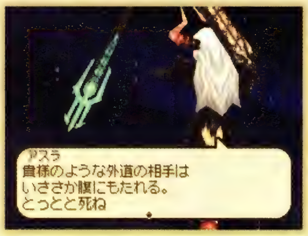
まずは『テイルズ オブ イノセンス』の基本的なゲームシステムを紹介する。プレイまえはもちろん、何か疑問を感じたら確認して冒険に役立てよう。

Basic System

冒険の基礎知識

ゲームの概要

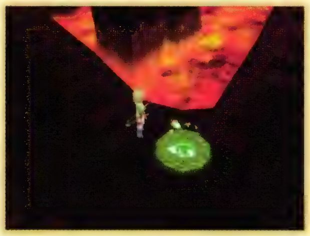
本作の主人公、ルカは少し気が弱いものの、ごく普通のどこにでもいる少年。彼は少女イリアとの出会いをきっかけに前世の因縁とみずからの運命を悟り、やがて仲間たちとともに世界存亡の危機へと立ち向かっていく。ルカが体験する波乱に満ちた冒険が成功するかどうかは、ひとえにプレイヤーの腕にかかっている。正しい知識を足がかりにして、強敵と謎に挑んでいこう。



要所で前世の記憶が絡むイベントが発生。システムを熟知し奥深い世界観に没頭しよう。

ゲームデータの管理

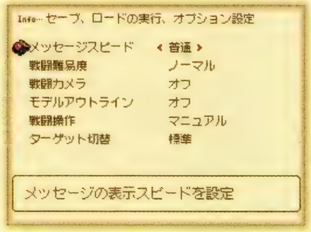
冒険を進めて培ったゲームデータは、セーブすることにより3つまで保存できる。セーブはフィールド上ならどこでも、タウンの宿屋とダンジョン内のセーブポイント上で実行可能だ。戦闘中に出撃したメンバー全員がHPゼロの戦闘不能に陥るか、石化状態になると全滅しゲームオーバーとなる。その場合、直前のセーブデータからやり直しになるので、データはこまめにセーブしよう。



このセーブポイント上でセーブは可能。また上に乗った時点で全員のHPとTPが全快する。

オプション設定

ゲーム中の各種設定はメインメニューのシステム内にある、オプション項目で変更できる。設定事項の中でも特に重要なのが戦闘難易度と戦闘操作（→P036）、そしてターゲット変更（→P048）の3つ。各項目をどのように設定するかはプレイヤー次第だが、戦闘開始直後はここで設定した状態に固定される。スムーズに戦闘を進めるためにも、入念に設定を行なっておくこと。



残りの3項目は戦闘への影響が少ない。個々のプレイヤーの好みで選んでも構わないだろう。

Basic System

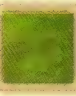
探索行動の基本

探索の流れと拠点

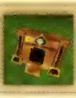
プレイヤーはストーリー進行にともなって発生する目的に沿って各地を探索、行く手をさえぎる敵を撃退することにより冒険を進めていく。敵と味方、双方のキャラクターたちが直接激突し合う戦闘に比べると、探索行動はどうしても地味に見えてしまうため、ともすれば軽視してしまいがちだ。しかし、探索に手間取るとそのぶん敵と遭遇する危険が増加、余計な戦いが増えて道半ばにして倒れる恐れがあることを忘れないように。探索は大きく3つに分類される拠点を行き来して進めていく。右を参考に各拠点でとるべき行動をしっかりと理解しておこう。

→拠点の役割

●タウン
町や村。情報収集や店での買い物を行なえる。イベント以外での戦闘は起きないため安全。



●フィールド
屋外の総称で各地にタウンとダンジョンが点在。敵は出現するもののいつでもセーブ可能。



●ダンジョン
迷宮の総称。敵が出現するうえセーブ可能な場所が限られる。危険度が高いので注意。

敵シンボルの存在

敵との戦闘は、移動する敵シンボルと接触することで発生する。敵シンボルはフィールドとダンジョンに出現するので、探索に専念したければできるだけ避けて進もう。シンボルを構成する敵がこちらより強ければ近寄ってくるが、弱ければ逆に逃げていくので、それを目安に挑むのもいい。敵シンボルとエンカウントに関しては、P037で詳細に解説しているので参照のこと。

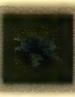
敵シンボルは突然目の前に出現することもある。戦闘を極力避けたければ移動も慎重に。

アイテムの採掘

フィールドやダンジョンを探索していると、時折岩や草の形をしたオブジェを発見できる。これを調べると採掘ができ、以下のようにオブジェの形に応じた系統のアイテムが手に入る。見つけたら必ず採掘しよう。入手アイテムに関する詳細はP117にまとめているが、配置場所によって大きく変化することだけは覚えておきたい。

→採掘オブジェの種類

岩オブジェ
武器のカスタマイズ(→P018)に必要な素材類が手に入る。強力な武器の作成には必須だ。



草オブジェ
キャラクターのパラメータを変化させる徽章を入手可能。たくさん集めて強化しよう。

採掘の成功確率は約40%。約30%の確率でオブジェが消えるまでは、何度でも挑戦できる。

Basic System

拠点の特徴と移動手段

タウン

タウンは町や村などの総称で、規模の大小はあるもののどこでも多くの人々が生活を営んでいる。人が集まるため物資の売買や情報交換が盛んに行なわれており、冒険の準備には最適な場所だ。以下に紹介する4種類の施設を利用し、探索に備えて万全の体勢を整えよう。またタウンは特定のイベント以外では戦闘が起こらない、一種の安全地帯でもある。気軽に利用しよう。

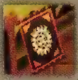
住民の会話内容は世間話から探索に役立つものまでさまざま。積極的に話しかけておこう。

→タウン内の主要施設

宿屋
ひと晩泊まるとHPとTPが全快する。またタウン内でのセーブは、ほとんどの場合宿屋でしかできない。タウンに入ったら宿屋に行く習慣をつけよう。

武器屋
武器及び防具の購入と、アイテムの売却が可能。品揃えはタウンごとに異なるのでチェックしよう。武器のカスタマイズ(→P018)もここで。

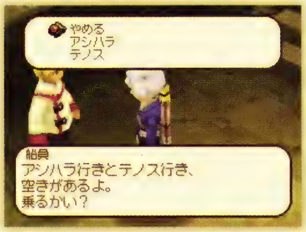
道具屋
グミやボトルをはじめとする道具と食材、装飾品を扱っている。装飾品以外は消費したぶんを忘れず補給しておこう。売却はここでもできる。



ギルド
住民からクエストを請け負い、冒険者に委託する組織。クエストをこなすと報酬をもらえるのでぜひ挑戦しよう。ギルドの詳細に関してはP030を参照。

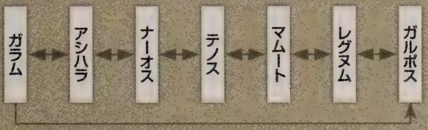
タウン間の移動

タウンは世界各地に点在している。そのためほかのタウンへ行くには、敵モンスターがうろつくフィールド上を足で移動するのが通常の手段となる。ただし中盤以降はタウン同士を結ぶ連絡船を利用することも可能。大陸から離れ、地続きになっていない島にあるタウンへは、連絡船を使って移動しよう。連絡船は以下のように周航している。目的地までのルートを確認して利用したい。



連絡船は無料で乗れる。船旅中は敵とも出会わないので、安全に移動したいときに最適。

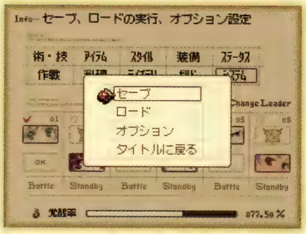
→連絡船周航ルート



左はタウン同士を結ぶ、連絡船の周航ルートをまとめたもの。ほとんどのルートは双方向に行き来できるが、ガラムからガルポスへは一方通行だ。アシハラ到着直後(→P151)までストーリーを進めると連絡船が利用可能になるが、すべてのタウンを自由に行き来できるのはテノス到着以降(→P180)になる。

フィールド

フィールドは屋外全般のことを示し、タウンやダンジョンなどの拠点が各地に点在している。おもにそれら拠点から拠点へ移動するため、足を踏み入れる場所だ。フィールドには陸地や海、山や川などの地形が存在し、プレイヤーの移動に影響を与える。またフィールド上には敵シンボルが出現するため、戦闘になる危険も。下画面に表示されるマップを使って、快適に旅を続けよう。



フィールド上ではどこでもセーブ可能。ダンジョンに挑戦するまえは必ずセーブする習慣を。

→2種類のマップ

ワールドマップ

世界全体を一望できる広域マップ。一行が現在世界のどこにいるか、ひと目で確認できる。その代わり近くにある拠点の場所や地形の詳細な状態は読み取れない。あくまでも位置確認用のマップとして使うこと。

通常時はやや不便。連絡船や飛行船に乗っているときに役立つ。

ナビマップ

一行の周囲を拡大して表示するマップ。地形の状態や、拠点の場所まで細かく表示されるので便利だ。ただし、まだ足を踏み入れていない場所は表示されない。移動して探索範囲を広げ、マップを完成させよう。

未探索地域が表示されないため、探索漏れを防ぐのに使える。

飛行船による移動

フィールド上は基本的に徒歩で移動する。連絡船に乗って別のタウンへ行き、そこからフィールドへ出る方法もあるが、タウンがない離れ島への移動は不可能だ。天空城クリア後（→P193）までストーリーを進めると、フィールド全域の探索を可能とする飛行船が自由に使えるようになる。飛行船は海や山もひとっ飛びで越えられるので、これに乗って世界を探索して回ろう。

飛行船は水地形と山、拠点上以外ならば着船可能。これがなければ入れないダンジョンも。

ダンジョン

ダンジョンとは洞窟や深い森、古代の遺跡や軍の建造物にいたるまで、内部が迷宮となっている拠点全般を指す。どこも冒険上重要な役割を持ち、内部で貴重な情報を得たり、強大な敵を倒すなどすることでストーリーが進む。ダンジョン内は移動範囲が限られるうえ、敵シンボルが多数出現するため危険だが、代わりに強力なアイテムもよく見つかる。恐れず探索を行なおう。

フィールドより圧倒的に狭く、敵シンボルを避けにくい。恐れずに戦闘を挑む心づもりで。

アイテム

アイテムの役割

各地を探索してストーリーを進めていく過程で、どうしても避けて通れないのが敵との戦闘。その戦闘を攻守両面から支えてくれるのが、豊富に用意された数々のアイテムだ。優秀で効果の高いアイテムを使えば、戦闘を効率よくこなせるようになるため、探索を楽に進められる。個々のアイテムが持つ効果を理解して、適材適所で使いこなせるようになっておこう。

アイテムを持ち運べる数は、初期状態で1種類15個。頼り過ぎて切らすことのないように。

アイテムの種類

すべてのアイテムは6種類のいずれかに分類することができる。以下にアイテムの種類と、種類ごとの基本性能や使用した際の効果についてをまとめた。細かい性能差はアイテムごとにあるものの、基本の能力は同じなので応用がきく。はじめて手にするアイテムを持てあますことのないよう、種類ごとの効果を知っておこう。

➔アイテムの種類とおもな効果

道具

道具は、使うと消費されてなくなるアイテムのことを示す。ほとんどの道具は右の4種類のどれかに属している。入手の難しさに関わらずムダ遣いは厳禁だが、なくなるからといって使い渋っていては宝の持ち腐れ。必要を感じたら遠慮せずに使おう。

グミ系の道具は、入手機会が多く持ちきれなくなることも。惜しまず使って被害を防ごう。

●グミ
フルーツ味のグミ。HPやTPを回復させる効果を持つ。つねに切らさないよう気を配ろう。

●薬品
ボトル入りの状態異常回復薬。一度に全員のHPやTPを回復させる、強力なものもある。

●薬草
パラメータを変化させる効果を持つ。増やすだけでなく減らす場合もあるので注意。

●素材
武器のカスタマイズに使う、魔力を秘めた物質。特殊な効果を武器に宿すために必要。

武器

キャラクターが身につけることで、おもに物理攻撃によるダメージを高める効果を持つ。さらにカスタマイズすることで、さまざまな特殊効果を持たせることが可能だ。ただし同名同性能の武器であっても、個別に数えたうえで100個までしか持ち運びできない。余分な武器はこまめに売ろう。

防具

敵から攻撃された際、キャラクターが受けるダメージを軽減させる。武器とは違い、同じものが複数あるとまとめられるため、持ちきれなくなる心配はない。なお一部のキャラクターたち同士なら、同じ種類の防具を互いに使いまわすことが可能。購入資金が足りないときは覚えておくと役に立つことも。

装飾品

敵の中には、ダメージと同時にこちらを状態異常(→P052)にする特殊攻撃を使ったり、特定の攻撃属性(→P056)を備えた術技をくり出してくる者がいる。装飾品はそうした通常ダメージ以外の特別な効果に対する耐性を、装備者に与えてくれるアイテム。該当する攻撃を使われない限り効果は発揮されないものの、いざというときのため装備させておくと心強い。なお同じ装備品である武器や防具と違い、装飾品は一度にふたつまで同時装備が可能だ。

貴重品(転生石など)

物語の最後に待ち受ける敵を倒し、エンディング後に記録できるクリアデータからゲームを再開すると、周回プレイが可能になる。このとき前の周で転生石を入手しておくと、一部のデータを引き継いでプレイすることが可能だ。2周目以降のプレイをスムーズに進めたり、ライブラリ(→P034)を完成させたければ、ぜひ活用しよう。ただし転生石の購入には、ガルドよりも入手手段が限られるグレードが必要。何が一番必要かを吟味すること。

食べ物

あらかじめ料理を食べておいたキャラクターは、戦闘中の攻撃力強化や獲得経験値増加など、さまざまな恩恵を得ることができる。とはいえ料理はショップでは買えないため、自分たちで作るしかない。そこで必要になるのが材料である食材と、その加工方法が載っているレシピだ。これらのアイテムを必要なぶん揃えることで、料理の作成が可能になる。レシピは種類ごとにひとつしか入手できないものの、何度料理をしてもなくなることはない。しかし食材は料理するたび必要量を消費してしまう。料理を存分に利用したければ、食材切れには注意しよう。

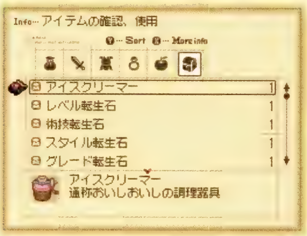
●食材
料理の材料で、そのままでは食べることはできない。料理と違いショップで購入可能。

●料理
キャラクターの戦闘能力を強化したり、補助効果を与える。効き目は料理ごとに異なる。

●レシピ
料理の手順と必要な材料が記載された書物。一度使って記憶すれば以後は必要なくなる。

アイテムの入手方法

ほとんどのアイテムは、以下に紹介する3つの方法のいずれかを利用することで手に入れられる。どの方法が効率よく入手できるかは、アイテムごとに異なっているので、そのアイテムに最適な方法を見つけ出しておくといい。これら以外にも特定のイベントでのみ手に入るアイテムがあるが、それらは非常に希少な品。ほかでは代わりがきかない効果を持つのでぜひ入手しよう。



「アイスクリーマー」は幻のレシピのひとつ、「通称おいしおいし」の作成に必要な重要アイテム。

→アイテムのおもな入手方法

宝箱・採掘オブジェから入手

ダンジョンに置かれた宝箱や、タウン以外で見つかる採掘オブジェを見つけたらアイテムを入手するチャンス。見逃さずにチェックしよう。特に宝箱は強力な装備品や貴重なレシピが入っていることもある。ただし採掘オブジェとは異なり、宝箱は一度開けると再度アイテムを入手することはできない。

戦闘でモンスターを倒す

遭遇したモンスターと戦闘を行ない、撃破するとコインや道具袋、宝箱などを落とす。これらを回収するとコインはガルドに、道具袋と宝箱からはアイテムを入手できる。こちらの宝箱はダンジョンに設置されたものとは違い、遭次第では何度でも入手可能。ただし、つねに危険がともなうため油断は禁物。

各種ショップで購入する

ショップではガルドと引き換えにアイテムを買うことができる。品揃えはタウンやショップの種類によって異なるので、いろいろと見て回ろう。なおギルド内にあるギルドショップでは、転生石を始めとする希少品を扱っているが、購入のためにはガルドではなくグレードが必要になるので注意。

Basic System
武器のカスタマイズ

カスタマイズの効果

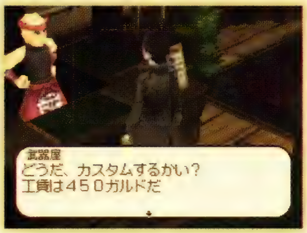
不思議な力を秘めた素材と武器を組み合わせ、武器にさまざまな特殊能力を与えるカスタマイズは、戦闘を有利に進める助けとなる。右に挙げる各種の付与能力を利用して、立ちはだかる強敵を撃破する力をつけよう。

➔カスタマイズで付与される能力

特殊効果1 特殊効果2	攻撃に属性を持たせたり、敵に状態異常を与えられる。武器性能を弱体化させるものも。
アビリティ	スタイル（→P039）強化で習得できるアビリティと同じ。ものによっては非常に強力。

カスタマイズの実行

武器のカスタマイズは以下の手順に従って実行される。材料となる武器と素材を揃えることさえできれば、あとは簡単だ。とはいえカスタマイズは武器屋でしか実行できず、どこでも気軽に、というわけにはいかない。ダンジョンの探索中にカスタマイズされた武器が欲しくなってもあとの祭り。ダンジョンにおもむくまえに、あらかじめ戦況を予測しカスタマイズを行なっておこう。



カスタマイズには工賃としていくばくかのガルドが必要。強力な武器ほど必要額も多い。

➔カスタマイズの手順

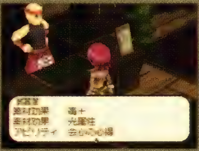
❶武器と素材を揃える

カスタマイズにはベースとなる武器と、組み合わせる素材が最低でもひとつ必要。ただし武器はガルドで簡単に買えるが、素材は普通のショップでは売っていない。ギルドショップでグレードと引き換えたり、宝箱や採掘オブジェを調べたり、敵モンスターを倒して手に入れよう。当然ムダ使いは厳禁。

探索中に岩オブジェを見つけたら素材獲得のチャンス。オブジェが消えるまで採掘を続けよう。

❷武器屋に依頼、見立ててもらう

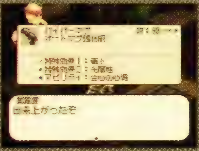
武器と素材が揃ったら武器屋に行き、メニューから「武器のカスタム」を選択。指示に従ってカスタマイズする武器と、素材をふたつまで選ぼう。すべて決定すると、店主はカスタマイズ後の武器がどのような能力を持つか見立ててくれる。結果に納得がいくまで、何度でも見立て直してくれるので安心。



運が悪いと期待していた効果は現われない。見立てをくり返すうちに発現する可能性もあるので粘ろう。

❸結果を確認し、カスタマイズする

見立てた結果に納得できたら、カスタマイズを依頼。素材と工賃を引き換えにして、カスタマイズされた武器が手に入る。さっそく実戦で使い心地を試そう。なおカスタマイズを行なった武器を再度カスタマイズすることも可能だが、その場合は以前と結果が変わる可能性がある。詳しくは次ページを参照。



カスタマイズによって能力が付与されると、★印が攻撃力の欄につくのでひと目で判別できる。

カスタマイズと各種能力付与

カスタマイズによってどのような能力がつくかは、用いる武器と素材に備わった性能によって予測できる。下で解説する能力付与の仕組みについて理解し、P020からのカスタマイズ関連データと組み合わせ、必要な武器や素材の目星をつけよう。なおそれらの関連性能はデータページに記載された各種性能に準じている。

→能力付与のメカニズム

［特殊効果1の付与］

関連性能		
	武器	発生確率1（発生確率2）
	素材	素材1の効果A 素材1の効果B

【特殊効果1】が付与されるかどうかは武器の【発生確率1】で決まり、その効果は素材1、つまり最初に選んだ素材で決まる。たとえば「グレートソード」と「ポイズンムース」の組み合わせでは、80%の確率で【特殊効果1】がつくかどうかが決定。付与される場合は「毒＋」効果が20%、「毒」効果が80%の確率で選択される。

［特殊効果2の付与］

関連性能		
	武器	発生確率2
	素材	素材2の効果A 素材2の効果B

【特殊効果2】も【特殊効果1】の付与と仕組みは同じ。ただし素材をひとつしか使わず、加えて【特殊効果1】が発現しなかった場合に限り、武器の【発生確率2】と素材1の【効果A】及び【効果B】を使って、再度付与判定がなされる。その際は、【特殊効果2】ではなく【特殊効果1】の場所に特殊効果が発現する。

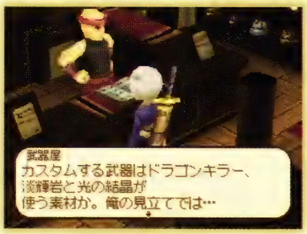
［アビリティの付与］

関連性能		
	武器	材料相性
	素材	素材1の材料相性 素材2の材料相性

アビリティは武器と素材の材料相性を並べ、その配列で何が付与されるか決まる。武器を「ディフェンダー」、素材1に「ポイズンパウダー」、素材2に「光の結晶」と選ぶと、材料相性の配列は「313」。これをP024の表と照合すると、アビリティ「鉢追加」になるとわかる。素材の順番を入れ替えると「331」で「会心の心得」がつく。

カスタマイズの注意点

武器強化に欠かせないカスタマイズだが、利用する際に注意が必要なケースがいくつか存在する。下記のようなカスタマイズを行なう際は、見立ての結果をしっかり確認しよう。これら以外でも希少な武器や素材をカスタマイズに使うときは、普段より慎重になるべき。アイテムによっては再取得が非常に困難なものもある。実行するなら一点ものに仕上げるつもりで挑もう。



10万グレードもする強力武器のカスタマイズ。素材を出し惜しんでいては、せっかくの武器がムダに。

→注意が必要なカスタマイズ例

能力つきの武器をカスタマイズする

元から能力がついている武器をカスタマイズした結果、その項目に新たな能力が付与されると、以前についていた能力が上書きされて消えてしまう。便利な能力を誤って消さないように。またこれを逆に利用し、不要な能力を消すという方法もある。

再度カスタマイズする

以前カスタマイズした武器を再度カスタマイズすると、前より発生確率1と2が10%ずつ低下し、最後は1%にまで落ち込む。加えて武器の材料相性も前回より1ずつ減り、強力なアビリティが発現しにくくなる。影響がわかりにくいので注意しよう。

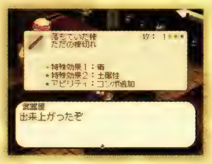
カスタマイズ関連データ

ここからは武器のカスタマイズに関係するデータについて、項目ごとに紹介していく。これらのデータを前ページに紹介した能力付与のメカニズムと照らし合わせ、カスタマイズ結果を予測しよう。なおアビリティに関しては、材料相性と発現アビリティについてのみ紹介している。アビリティの効果自体については、スタイル紹介(→P039)でまとめているのでそちらを見てほしい。

名称だけではアビリティの詳細まではわからない。長所と同時に短所を備えたものもあるので注意。

相性に優れる材料は大切に!

アビリティは材料相性で決まる。最高値である相性4の武器や素材を使うと強力なアビリティがつきやすいが、種類はかなり少ない。優れた相性を備えた武器や素材を入手したら、乱用を控えて大事に利用しよう。



ルカが最初に入手する「落ちていた棒」は材料相性が最高。「コンボ追加」でコンボ稼ぎ用武器に!

武器性能

【特殊効果１】が最初からついていると、カスタマイズで消えやすい。あえてカスタマイズせず使うのも手。

ルカ用武器性能データ

武器名	初期能力			カスタマイズ性能		
	特殊効果１	特殊効果２	アビリティ	発生確率1	発生確率2	材料相性
落ちていた棒	なし	なし	なし	100	100	4
ブロードソード	経験値	なし	なし	95	95	2
スティールソード	なし	なし	なし	90	90	3
ディフェンダー	なし	なし	踏ん張り	85	85	0
グレートソード	なし	なし	なし	80	80	1
ルーンブレード	なし	なし	なし	70	70	2
グリムソード	なし	なし	なし	65	65	4
イヤーソード	なし	なし	なし	60	60	1
オブシディアン	闇属性+	なし	リラックス	50	40	0
ヒートソード	火属性+	なし	なし	30	20	3
ミスリルソード	光属性	なし	早口詠唱	40	35	0
アースブレード	土属性++	なし	なし	25	45	2
アサルトソード	風属性	なし	なし	60	60	1
光剣ワルキューレ	光属性++	なし	リジェネ	45	25	3
フレイムソード	火属性+	なし	なし	30	35	2
デッキブラシ	なし	なし	イダテン	100	100	4
ボルテックソード	風属性+	なし	なし	30	40	3
魔剣ネビリム	吸血+	闇属性++	術抵抗	20	45	1
SD	火属性++	なし	会心の心得	50	25	4
エターナルソード	豪華++	なし	コンボ追加	40	30	0
気持ちのいい剣	治癒+	治癒++	なし	0	0	0
すごい切れ味丸	尖鋭+	会心	なし	0	0	0
ハヤブサの剣	軽量化++	なし	なし	0	0	0
ピヨピヨ吸血の剣	ピヨ+	吸血	なし	0	0	0
戦士養成剣	なまくら++	経験値	能力衰退	0	0	0
量産品の剣	なし	なし	なし	0	0	0
牛刀	なまくら	なし	なし	0	0	0
岩斬剣	尖鋭+	なし	なし	0	0	0
先祖伝来の剣	豪華+	なし	なし	0	0	0
妖しく光る剣	ガルド+	なし	能力衰退	0	0	0
ドラゴンキラー	なし	なし	なし	40	40	2

➔イリア用武器性能データ

武器名	初期能力			カスタマイズ性能		
	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率1	発生確率2	材料相性
リボルバーSA	なし	なし	なし	100	100	3
リボルバーDA	ピヨ	なし	なし	95	95	2
オートマカスタム	ガルド	なし	なし	90	90	1
オートマハイパー	なし	なし	なし	85	85	4
スタンダードマグ	なし	なし	なし	80	80	4
オートマグ	なし	なし	なし	70	70	1
バイパーマグ	なし	なし	なし	65	65	3
テキサスブレイズ	なし	なし	なし	60	60	3
ファウストマグ	闇属性	なし	コンボ追加	40	45	4
クィックワーカー	風属性+	なし	敏捷上昇	35	30	0
ピットスィーパー	土属性	なし	コンボ追加	20	45	0
ブリッツトリガー	風属性	なし	会心の心得	50	25	2
ピースキーパー	光属性	なし	黄金の手	30	35	1
フロードマグ	水属性+	なし	なし	40	35	3
デザートベリアル	土属性+	なし	技威力上昇	35	20	2
ボルテックマグ	風属性+	なし	なし	40	35	1
パニッシャー	光属性+	なし	なし	35	30	4
ビリーズレガシー	闇属性+	なし	危険の報酬	25	45	0
ブリザードマグ	水属性++	なし	なし	60	60	2
レンドバスター	なし	なし	術抵抗	50	25	4
護身用の銃	なし	なし	なし	0	0	0
旧式の銃	なまくら++	なし	なし	0	0	0
メンテが簡単な銃	なし	なし	コンボ追加	0	0	0
競技用の銃	会心	なし	なし	0	0	0
形見の銃	なまくら	なし	なし	0	0	0
軍用拳銃	尖鋭+	なし	なし	0	0	0
エージェントの銃	軽量化	なし	なし	0	0	0
闘士の銃	豪華+	なし	なし	0	0	0
インサイダー	尖鋭	会心	なし	0	0	0
バンパイアキラー	光属性	吸魂+	なし	0	0	0
ドレッドトリガー	なし	なし	なし	40	40	3

➔スパーダ用武器性能データ

武器名	初期能力			カスタマイズ性能		
	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率1	発生確率2	材料相性
アカバネソード	なし	なし	なし	100	100	4
ブレード	会心	なし	なし	95	95	2
サーベル	なし	なし	なし	90	90	1
ファルシオン	尖鋭	なし	なし	85	85	4
ルーンレイピア	なし	なし	なし	80	80	2
デュエルブレード	なし	なし	なし	70	70	2
オサフネ	なし	なし	なし	65	65	0
アンスウェラー	なし	なし	なし	60	60	1
ファイアブレード	火属性+	なし	なし	40	45	0
ウィンドレイピア	風属性	なし	ダッシュ	35	30	4
チンクエディア	水属性+	なし	なし	20	45	3
カッツバルゲル	闇属性	なし	HP上昇	50	25	3
セイントレイピア	光属性	なし	リラックス	30	35	0
シデン	風属性+	なし	なし	35	20	1
ヴォーパルソード	水属性+	なし	術抵抗	40	35	4
ムラマサ	闇属性+	なし	攻撃の代償	35	30	1
ビームサーベル	光属性+	なし	吸い上げ	50	25	3
フランベルジュ	火属性+	なし	なし	60	60	2
ライトニングS	風属性+	なし	なし	35	30	0
レーヴァンテイン	なし	なし	会心の心得	25	45	3
模造刀	なまくら	経験値	なし	0	0	0
見掛け倒しの剣	なまくら++	ガルド	能力衰退	0	0	0
贈答用の剣	なし	なし	なし	0	0	0
儀式用の剣	豪華+	なし	なし	0	0	0
剣舞用の剣	軽量化++	なし	なし	0	0	0
新素材製の剣	経験値+	なし	なし	0	0	0
美しい刃文の刀	吸血	なし	なし	0	0	0
古代王朝の遺品	ガルド++	治癒++	なし	0	0	0
雌雄一対の剣	土属性++	風属性++	TPの代償	0	0	0
虹の剣	ガルド	経験値	なし	0	0	0
クサナギノツルギ	なし	なし	なし	40	40	0

➔アンジュ用武器性能データ

武器名	初期能力			カスタマイズ性能		
	特殊効果１	特殊効果２	アビリティ	発生確率１	発生確率２	材料相性
ダガー	なし	なし	なし	100	100	2
ナイフ	軽量化	なし	なし	95	95	1
クリス	なし	なし	癒しの翼	90	90	4
グラディウス	なし	なし	なし	85	85	0
スティレット	なし	なし	なし	80	80	3
ダーク	なし	なし	なし	70	70	2
ククリ	なし	なし	なし	65	65	4
ロンデル	なし	なし	なし	60	60	0
ブレイズダガー	火属性＋	なし	なし	50	40	1
バタフライナイフ	風属性	なし	毒防御	30	20	3
クラッシュダガー	土属性	なし	踏ん張り	40	35	4
イビルハンター	光属性＋	なし	なし	25	45	1
ブリザードダガー	水属性	なし	なし	60	60	0
ブラストエッジ	火属性	なし	なし	45	25	2
旋風	風属性	軽量化++	なし	30	35	1
ドミニオンダガー	光属性＋	なし	なし	35	30	4
アトラスエッジ	土属性＋	なし	なし	20	45	3
如水	会心	水属性	会心の心得	60	60	3
ディバインエッジ	光属性＋	なし	なし	50	40	2
流星	尖鋭++	会心++	なし	30	20	0
くだものナイフ	なし	なし	なし	0	0	0
ブッチャーナイフ	なし	なし	なし	0	0	0
ヒゴノカミ	尖鋭	なし	なし	0	0	0
ジャックナイフ	軽量化++	なし	なし	0	0	0
骨董品の短刀	なまくら++	毒	技威力低下	0	0	0
宝石柄のナイフ	豪華＋	なし	なし	0	0	0
破魔の短刀	光属性++	なし	なし	0	0	0
封印されし短刀	封印	なし	なし	0	0	0
名匠の傑作品	尖鋭＋	なし	なし	0	0	0
隕鉄製のナイフ	ピヨ	なし	踏ん張り	0	0	0
セントトレーサー	なし	なし	なし	40	40	2

➔リカルド用武器性能データ

武器名	初期能力			カスタマイズ性能		
	特殊効果１	特殊効果２	アビリティ	発生確率１	発生確率２	材料相性
ライフル	なし	なし	なし	100	100	2
ハンターライフル	なし	なし	落下お宝増加	95	95	4
ビッグマーシャル	なし	なし	なし	90	90	1
ガーランド	ピヨ	なし	なし	85	85	3
アサルトライフル	なし	なし	なし	80	80	3
マスターライフル	なし	なし	なし	70	70	1
アンチマテリアル	なし	なし	なし	65	65	4
APライフル	なし	なし	なし	60	60	0
スチームライフル	火属性	なし	なし	30	20	0
ブラッドカービン	闇属性	なし	なし	40	35	2
スマートハンター	風属性	なし	玄人の鍛錬	25	45	4
ファイアライフル	火属性	なし	なし	60	60	3
ヘルスナイパー	闇属性	なし	マタギの遠目	45	25	2
アクアガンナー	水属性	なし	なし	30	35	0
ドワーベンアーム	土属性	なし	なし	20	45	4
ストームバレル	風属性	なし	なし	50	25	1
フレイムガンナー	火属性＋	なし	なし	30	35	3
フリーズカービン	水属性＋	なし	なし	40	35	2
レッドレクイエム	闇属性＋	なし	なし	60	60	1
シルバーガンナー	経験値	なし	なし	35	30	0
低射程のライフル	なし	なし	ハンデ	0	0	0
古臭いライフル	なまくら	なし	なし	0	0	0
手製のライフル	なし	なし	ルアー	0	0	0
ポーチャーバレル	会心	なし	なし	0	0	0
門番のライフル	豪華＋	なし	なし	0	0	0
用心棒のライフル	経験値	なし	なし	0	0	0
銃士のライフル	封印＋	なし	なし	0	0	0
コマンダーバレル	尖鋭＋	なし	なし	0	0	0
反逆者の遺志	吸血	吸魂＋	なし	0	0	0
ナイトメアバレル	闇属性++	なし	技威力低下	0	0	0
エレメントバレル	なし	なし	なし	40	40	4

➔エルマーナ用武器性能データ

武器名	初期能力			カスタマイズ性能		
	特殊効果1	特殊効果2	アビリティ	発生確率1	発生確率2	材料相性
レザーアームズ	なし	なし	なし	100	100	1
レザーナックル	なし	なし	痛恨の回避	95	95	2
ブロンズアームズ	なし	なし	なし	90	90	2
アイアンアームズ	なし	なし	コンボ追加	85	85	3
ニードルアームズ	なし	なし	なし	80	80	0
チェインアームズ	なし	なし	なし	70	70	1
スタデッドグラブ	なし	なし	会心の心得	65	65	0
パワーアームズ	なし	なし	なし	60	60	0
ダークナックル	吸血	闇属性	なし	30	40	2
ファイアアームズ	火属性	なし	なし	20	45	4
クリスタルグラブ	土属性	なし	知性上昇	30	35	3
ミスリルアームズ	光属性	なし	防御上昇	45	25	2
マリンフィスト	水属性+	なし	TP上昇	30	35	4
ブラストナックル	火属性	なし	なし	30	40	3
ウィンドナックル	風属性	なし	なし	20	45	3
デモンズフィスト	吸魂	闇属性+	なし	50	25	4
スローネフィスト	光属性	なし	なし	35	30	1
アイスナックル	水属性+	なし	なし	20	45	0
ベアナックル	毒++	土属性	なし	60	60	4
スターブレイカー	なし	なし	威圧	30	40	1
拳奴の籠手	なし	なし	アサルト延長	0	0	0
リベットナックル	ピヨ	なし	なし	0	0	0
ふわふわグローブ	治癒	なし	技威力低下	0	0	0
ラッシュアームズ	尖鋭	なし	コンボ追加	0	0	0
アニマルパンチ	マヒ	なし	攻撃の代償	0	0	0
チャンプフィスト	豪華+	なし	なし	0	0	0
膂力発揮の籠手	経験値	なし	なし	0	0	0
ヘビーパンチャー	ピヨ+	なし	なし	0	0	0
鬼殺しの籠手	会心+	なし	なし	0	0	0
クエイクナックル	土属性++	なし	なし	0	0	0
グレートフッカー	なし	なし	なし	40	40	1

素材性能

相性4の素材は高難易度のギルドダンジョンや、隠しダンジョンで入手可能。手に入ったら大事に使おう。

➔素材性能データ

武器名	効果A		効果B		材料相性
	特殊効果	確率	特殊効果	確率	
ありふれた石ころ	なし	50	なし	50	0
ポイズンパウダー	毒	50	なし	50	1
ポイズンムース	毒+	20	毒	80	2
ポイズンジェル	毒++	5	毒+	95	3
パラライパウダー	マヒ	50	なし	50	1
パラライムース	マヒ+	20	マヒ	80	2
パラライジェル	マヒ++	5	マヒ+	95	3
ストーンパウダー	石化	50	なし	50	1
ストーンムース	石化+	20	石化	80	2
ストーンジェル	石化++	5	石化+	95	3
サイレスパウダー	封印	50	なし	50	1
サイレスムース	封印+	20	封印	80	2
サイレスジェル	封印++	5	封印+	95	3
ピヨパウダー	ピヨ	50	なし	50	1
ピヨムース	ピヨ+	20	ピヨ	80	2
ピヨジェル	ピヨ++	5	ピヨ+	95	3
火のカケラ	火属性	50	なし	50	1
火の石	火属性+	20	会心	80	2
火の結晶	火属性++	5	会心+	95	3
水のカケラ	水属性	50	なし	50	1
水の石	水属性+	20	治癒	80	2
水の結晶	水属性++	5	治癒+	95	3

武器名	効果A		効果B		材料相性
	特殊効果	確率	特殊効果	確率	
土のカケラ	土属性	50	なし	50	1
土の石	土属性+	20	なまくら	80	2
土の結晶	土属性++	5	なまくら+	95	3
風のカケラ	風属性	50	なし	50	1
風の石	風属性+	20	軽量化	80	2
風の結晶	風属性++	5	軽量化+	95	3
光のカケラ	光属性	50	なし	50	1
光の石	光属性+	20	豪華	80	2
光の結晶	光属性++	5	豪華+	95	3
闇のカケラ	闇属性	50	なし	50	1
闇の石	闇属性+	20	なし	80	2
闇の結晶	闇属性++	5	吸魂	95	3
純白金石	吸血++	10	尖鋭+	90	4
聖銀鉱石	吸魂++	10	ガルド+	90	4
妖鉱石	尖鋭++	10	経験値+	90	4
鬼面石	なまくら++	10	吸血	90	4
蛍輝石	会心++	10	尖鋭	90	4
淡輝岩	治癒++	10	なし	90	4
神武鉱石	豪華++	10	吸血+	90	4
魔素鉱石	軽量化++	10	ガルド	90	4
レグヌニウム	ガルド++	10	経験値	90	4
ガラム超硬石	経験値++	10	吸魂+	90	4

素材相性とアビリティ

武器相性が高いほど付与されるアビリティの数が増える。なかにはリスクを伴うものもあるので注意。

➔素材相性とアビリティデータ

カスタム材料の相性			付与アビリティ
武器	素材1	素材2	
0	0	0	—
0	0	1	能力衰退
0	0	2	—
0	0	3	—
0	0	4	幸運の代償
0	1	0	—
0	1	1	—
0	1	2	術威力低下
0	1	3	—
0	1	4	—
0	2	0	防御の代償
0	2	1	—
0	2	2	敏捷の代償
0	2	3	—
0	2	4	—
0	3	0	—
0	3	1	TPの代償
0	3	2	—
0	3	3	—
0	3	4	—
0	4	0	—
0	4	1	技威力低下
0	4	2	—
0	4	3	—
0	4	4	—

カスタム材料の相性			付与アビリティ
武器	素材1	素材2	
1	0	0	—
1	0	1	—
1	0	2	攻撃の代償
1	0	3	—
1	0	4	—
1	1	0	跳躍前
1	1	1	—
1	1	2	癒しの翼
1	1	3	—
1	1	4	敏捷上昇
1	2	0	—
1	2	1	気配消し
1	2	2	—
1	2	3	落下お金増加
1	2	4	知性上昇
1	3	0	知性の代償
1	3	1	—
1	3	2	術の心得
1	3	3	—
1	3	4	—
1	4	0	HPの代償
1	4	1	—
1	4	2	玄人の鍛錬
1	4	3	HP上昇
1	4	4	—

カスタム材料の相性			付与アビリティ
武器	素材1	素材2	
2	0	0	—
2	0	1	—
2	0	2	マタギの遠目
2	0	3	エスケープ
2	0	4	—
2	1	0	—
2	1	1	マタギの嗅覚
2	1	2	イダテン
2	1	3	マタギの知恵
2	1	4	ジャンプ
2	2	0	—
2	2	1	黄金の手
2	2	2	TP上昇
2	2	3	ルアー
2	2	4	陽動行軍
2	3	0	—
2	3	1	ダッシュ
2	3	2	踏ん張り
2	3	3	アサルト延長
2	3	4	技威力上昇
2	4	0	—
2	4	1	TP節約
2	4	2	悟り
2	4	3	石化防御
2	4	4	武器の達人

カスタム材料の相性			付与アビリティ
武器	素材1	素材2	
3	0	0	—
3	0	1	—
3	0	2	—
3	0	3	—
3	0	4	攻撃上昇
3	1	0	—
3	1	1	早口詠唱
3	1	2	マヒ防御
3	1	3	絆追加
3	1	4	コンボ追加2
3	2	0	—
3	2	1	落下お宝増加
3	2	2	打撃抵抗
3	2	3	石化防御
3	2	4	毒の耐性
3	3	0	—
3	3	1	会心の心得
3	3	2	痛恨の回避
3	3	3	業師の技法
3	3	4	跳躍後
3	4	0	踏ん張り2
3	4	1	—
3	4	2	リジェネ
3	4	3	術威力上昇
3	4	4	HP上昇

カスタム材料の相性			付与アビリティ
武器	素材1	素材2	
4	0	0	—
4	0	1	技の心得
4	0	2	幸運上昇
4	0	3	踏ん張り3
4	0	4	危険の報酬
4	1	0	圧縮詠唱
4	1	1	コンボ追加
4	1	2	コンボ追加3
4	1	3	封印防御
4	1	4	高速詠唱
4	2	0	—
4	2	1	吸い上げ
4	2	2	マタギの経験
4	2	3	毒防御
4	2	4	威圧
4	3	0	アサルト強化
4	3	1	スニーキング
4	3	2	踏ん張り4
4	3	3	グミの達人
4	3	4	能力増幅
4	4	0	ボーナス
4	4	1	リラックス
4	4	2	コンボ追加4
4	4	3	防御上昇
4	4	4	古語詠唱

特殊効果

強力な効果をつけると売却額も高額になる。武器と素材が余っているならカスタマイズしてから売ろう。

➔特殊効果データ

特殊効果名	売却倍率	効果
毒	1.5倍	敵にダメージを与えた際、5%の確率で毒状態にする
毒+	2倍	敵にダメージを与えた際、10%の確率で毒状態にする
毒++	3倍	敵にダメージを与えた際、20%の確率で毒状態にする
マヒ	1.5倍	敵にダメージを与えた際、5%の確率でマヒ状態にする
マヒ+	2倍	敵にダメージを与えた際、10%の確率でマヒ状態にする
マヒ++	3倍	敵にダメージを与えた際、20%の確率でマヒ状態にする
石化	1.5倍	敵にダメージを与えた際、1%の確率で石化状態にする
石化+	2倍	敵にダメージを与えた際、2%の確率で石化状態にする
石化++	3倍	敵にダメージを与えた際、4%の確率で石化状態にする
封印	1.5倍	敵にダメージを与えた際、5%の確率で封印状態にする
封印+	2倍	敵にダメージを与えた際、10%の確率で封印状態にする
封印++	3倍	敵にダメージを与えた際、20%の確率で封印状態にする
ピヨ	1.5倍	敵にダメージを与えた際、3%の確率で気絶状態にする
ピヨ+	2倍	敵にダメージを与えた際、6%の確率で気絶状態にする
ピヨ++	3倍	敵にダメージを与えた際、10%の確率で気絶状態にする
火属性	1.5倍	通常攻撃に火属性を付加する
火属性+	2倍	通常攻撃に火属性（効果2乗）を付加する
火属性++	3倍	通常攻撃に火属性（効果3乗）を付加する
水属性	1.5倍	通常攻撃に水属性を付加する
水属性+	2倍	通常攻撃に水属性（効果2乗）を付加する
水属性++	3倍	通常攻撃に水属性（効果3乗）を付加する
土属性	1.5倍	通常攻撃に土属性を付加する
土属性+	2倍	通常攻撃に土属性（効果2乗）を付加する
土属性++	3倍	通常攻撃に土属性（効果3乗）を付加する
風属性	1.5倍	通常攻撃に風属性を付加する
風属性+	2倍	通常攻撃に風属性（効果2乗）を付加する
風属性++	3倍	通常攻撃に風属性（効果3乗）を付加する
光属性	1.5倍	通常攻撃に光属性を付加する
光属性+	2倍	通常攻撃に光属性（効果2乗）を付加する
光属性++	3倍	通常攻撃に光属性（効果3乗）を付加する
闇属性	1.5倍	通常攻撃に闇属性を付加する
闇属性+	2倍	通常攻撃に闇属性（効果2乗）を付加する
闇属性++	3倍	通常攻撃に闇属性（効果3乗）を付加する
吸血	2倍	通常攻撃でダメージを与えると、1ヒットにつきHPが1回復する
吸血+	3倍	通常攻撃でダメージを与えると、1ヒットにつきHPが2回復する
吸血++	5倍	通常攻撃でダメージを与えると、1ヒットにつきHPが3回復する
吸魂	2倍	通常攻撃でダメージを与えると、1ヒットにつきTPが1回復する
吸魂+	3倍	通常攻撃でダメージを与えると、1ヒットにつきTPが2回復する
吸魂++	5倍	通常攻撃でダメージを与えると、1ヒットにつきTPが3回復する
尖鋭	2倍	敵に与えるダメージが5%増加する
尖鋭+	3倍	敵に与えるダメージが10%増加する
尖鋭++	5倍	敵に与えるダメージが20%増加する
なまくら	0.6倍	敵に与えるダメージが20%減少する
なまくら+	0.3倍	敵に与えるダメージが40%減少する
なまくら++	0.1倍	敵に与えるダメージが80%減少する
会心	2倍	クリティカルヒット発生確率が5%増加する
会心+	3倍	クリティカルヒット発生確率が10%増加する
会心++	5倍	クリティカルヒット発生確率が20%増加する
治癒	2倍	通常攻撃を当てると、1ヒットにつき敵のHPが5%回復する
治癒+	3倍	通常攻撃を当てると、1ヒットにつき敵のHPが10%回復する
治癒++	5倍	通常攻撃を当てると、1ヒットにつき敵のHPが20%回復する
豪華	4倍	武器の売値が増加する
豪華+	8倍	武器の売値が増加する
豪華++	16倍	武器の売値が増加する
軽量化	2倍	戦闘時の移動速度が20%増加する
軽量化+	3倍	戦闘時の移動速度が30%増加する
軽量化++	5倍	戦闘時の移動速度が40%増加する
ガルド	2倍	戦闘勝利時の獲得ガルドが10%増加する
ガルド+	3倍	戦闘勝利時の獲得ガルドが20%増加する
ガルド++	5倍	戦闘勝利時の獲得ガルドが40%増加する
経験値	2倍	戦闘勝利時の獲得経験値が10%増加する
経験値+	3倍	戦闘勝利時の獲得経験値が20%増加する
経験値++	5倍	戦闘勝利時の獲得経験値が40%増加する

カスタマイズの活用方法

カスタマイズは当然のことながら武器の強化が一番の目的だが、工夫次第では違った用途にも使える。またカスタマイズの法則を逆手に取ることで、役に立たないアイテムの使い道を見出したり、普段とは違った効果を武器に付与することも可能。下記の活用例を参考にして、カスタマイズを便利に使いこなそう。

➔カスタマイズの活用例

武器の初期能力を生かす

カスタマイズの結果が「なし」になると、元からある効果がそのまま残る。最初から武器に強力なアビリティがついていたら、素材の順番をよく考え付加を避ける組み合わせを狙おう。

「ありふれた石ころ」の使いみち

採掘オブジェから入手できる「ありふれた石ころ」は、特殊効果がつかずハズレにも思える素材。しかし材料相性から見ると、唯一の相性0素材とわかる。アビリティ発現に使おう。

クエスト用武器のカスタマイズ

試用クエスト（→P031）によっては、能力を弱める特殊効果やアビリティがついた武器を使わなければならない。カスタマイズでそれらを別の効果に置き換えれば、クエスト達成が楽に。

相性劣化を逆利用

再カスタマイズした武器は材料相性が低下するが、目的次第ではそれを利用できる。相性4の武器に「石化防御」をつけたいなら、わざと再カスタマイズし相性を3に下げよう。

料理の効果と特徴

料理はおもに戦闘時に効き目を発揮するアイテム。あらかじめ使っておくとパラメータを増加させたり、特殊な効果を与えてくれる。装備品や薬草と違って効果が永続的に続くわけではないが、それらにはない効果を備えるものも多く非常に便利だ。なお料理の効果は、カテゴリごとにある程度特徴が決まっている。

→料理カテゴリとおもな効果

穀物	最大HPと防御強化、敵撃破時獲得要素増加
肉	物理攻撃全般の強化、状態異常の無効化
魚	術効果全般の強化、HPやTPの自動回復
野菜	最大TPと術詠唱時間強化、採掘行動の援助
他	敏捷と移動速度強化、敵シンボルの行動
菓子	幸運強化、戦闘終了時の獲得要素増加

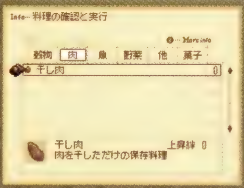
料理の実行

ほかの多くのアイテムとは違い、料理はショップで購入できず敵を倒しても落とさない。そのため料理を手に入れるには、プレイヤー自身が調理を行なう必要がある。以下に料理を入手するまでの手順についてまとめている。必要なアイテムさえ揃っていれば料理は簡単。余裕があるときに大量に作っておこう。

→料理の効果を得るまで

①レシピの入手と習得

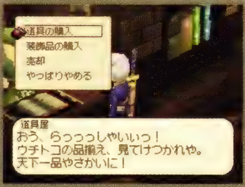
料理のレシピはギルドショップや特定の宝箱から入手できる。レシピは書物としてまとめられており、使うとその場で習得が可能。料理の名称と効果、必要な食材について確認しておこう。



最初から覚えているレシピは、カテゴリごとにわずかひとつだけ。早く新たなレシピを探し出そう。

②食材の入手

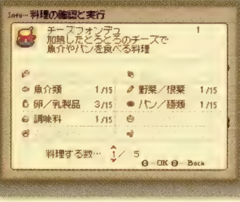
料理によって必要な食材の種類と数が決まっており、全部揃っていなければその料理は作れない。食材は宝箱や敵からも手に入れられるが、まとまった数が必要ならば道具屋で買おう。



マムートの道具屋では全種類の食材を扱っている。立ち寄る用事があるなら、ついでに買っておこう。

③料理の実行

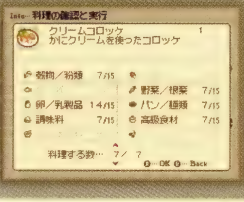
レシピと食材がすべて揃ったら、メインメニューから料理を実行。レシピを選んだあとでいくつ作るかを選ぶ。食材の消費量も示されるので、ほかの料理も作るならよく考えること。



消費される予定の食材と個数が濃く表示される。食材補充がしにくい探索時などには特に注意。

④料理アイテムの使用

完成した料理は消費アイテムである道具と同様、使うと効果を発揮し消滅する。持ち運びに関してもほかのアイテムと変わらない。そのため、大量に作り置きしておくことも可能だ。



一度に大量の食材を費やす料理は、探索中に作るのではなく道具屋の中で作っておいたほうがいい。

料理利用時の注意点

料理はほかのアイテムにはない効果を数多く持っている。そのため非常に便利だが、料理ごとに定まった回数戦闘を行なうと効き目が切れるうえ、戦闘中は使えない。本当に必要なときだけ、戦闘になるまえに使うよう心がけよう。ほかにも料理を使うにあたり、下に挙げる点には注意すること。料理もアイテムである以上、所持数制限がある。大切な場面で切らさないように。

効果の持続回数は詳細項目で確認できる。効果が大きいほど持続回数が短くなる傾向がある。

→料理に関する注意点

効果は個人単位
ひとつの料理はキャラクターひとりしか食べることができない。「テイルズ オブ」シリーズファンほど、料理の効果が味方全員に働くという経験則に縛られてしまいやすいので注意。だが逆を返すと、異なる料理の効果を個別に与えられるということでもある。

効果は重複しない
一度に効き目が働く料理の効果は、ひとつの料理のものだけ。まえに食べていた料理の効き目がまだ残っている状態で、さらに料理を食べると料理効果が上書きされる。効果が残っているかどうかはステータス画面に表示されるので、料理を使うまえに確認しよう。

レシピの習得制限
多くのレシピは、アイテムとして入手したレシピを使うだけで習得できる。ただしレシピによっては、別のレシピを先に覚えていなければ習得できないものも。そのようなレシピはひとまず保留しておくしかない。必要なレシピが手に入ったら改めて習得しよう。

幻のレシピ

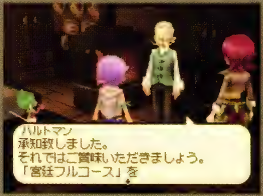
各料理カテゴリごとにひとつだけ、宝箱やギルドショップからは絶対に入手できない、幻のレシピが存在する。幻のレシピから作られる料理は、非常に強力な効果を備えており、隠しダンジョンのような強敵が多発する場所の攻略には欠かせない。下で紹介する方法で幻のレシピ関連イベントを発生させ、手に入れよう。

→幻のレシピの入手方法

①レシピを集め開始イベントを発生
まずはストーリーを進め、全カテゴリのレシピを10個以上手に入れよう。この条件を満たした状態でマムートへ行くとイベントが発生。以降個々の幻のレシピ入手イベントが発生するようになる。

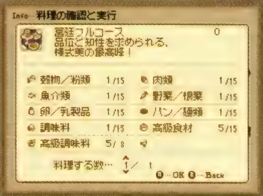
はじめてマムートを訪れた段階では発生しないことも。世界を巡りレシピを探せ。

②各レシピに必要なレシピを集める
左の条件を満たしただけでは、まだ入手イベント自体は発生しない。レシピごとに決まった数以上、各カテゴリのレシピを集める必要があるからだ。必要数などの詳細についてはP306を参照。



入手イベントを進めるにはタウン間を移動する機会が多い。飛行船があると楽。

③イベントをこなして幻のレシピを入手
各レシピの発生イベントが起きたら、あとはそれを進めるだけ。イベント達成後にようやく幻のレシピが手に入る。習得方法自体は普通のレシピと変わらないので、さっそく料理を作ってみよう。



さすが幻とうたわれるだけのことはある効果ばかり。やはり食材の消費も多い。

Basic System

絆とスキット

キャラクターの関係と絆値

冒険をともにする仲間キャラクターは、主人公のルカを含め全部で6人。彼らはそれぞれの思惑を胸に秘めつつも、共通の目的を果たすため旅を続けている。絆値とはそんな彼らが自分以外の仲間に抱いている、思いの強さを数値化したものだ。絆値は特定のイベントや戦闘中の行動など、冒険中に起きるさまざまな出来事により変化、それにより互いの関係も変わっていく。

現在の絆値は、各キャラクターのステータス画面で確認可能。時折様子を見ておこう。

スキットと絆値の関係

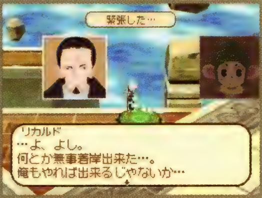
シリーズでおなじみのスキットは、仲間キャラクター同士がさまざまな事柄について会話し合うイベントの一種。互いにコミュニケーションをとるという性質上、スキットと絆値の関係は深い。スキットを種類別に分けると以下の3種類に分類されるが、そのうちふたつに絆値が影響している。各スキットがもたらす効果を知り、仲間同士の絆を深めるために活用していこう。

スキットの発生条件が整うと、上画面左下に指示が。ここでSELECTを押すとスキット発生。

→スキットの種類

通常スキット

ごく普通のスキットで、仲間キャラクターたちの会話が楽しめる以外に特筆すべき効果はない。スキットは重要なイベントの直後や、ストーリーの要所で発生することが多い。画面を切り替えた直後はスキット指示が出ないので、少し待ってみるといいだろう。



直前に起きた事件について意見を交わす仲間たち。意外な一面がわかるかも。

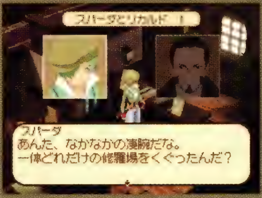
絆値変動スキット

スキットの途中で選択肢が出現、そこでどんな返答をしたかにより、特定のキャラクター同士の絆値が変動するスキット。絆値の変動量はかなり多く、キャラクター同士の関係に与える影響は大きい。スキットデータ（→P308）を参考に、彼らの絆を深めていこう。

どちらの返答がより好意を持ってもらえるか？　相手の性格も考えて選択を。

絆スキット

キャラクター同士の絆値が一定値に達すると起きる、特別なスキット。スキット名称が「○○と○○（数字）」という特徴的なものになるので、判別は簡単だ。内容は最初そっけないが、回数を重ねるたび親密なものに変化。彼らの絆の深さを感じさせてくれる。



「1」のうちはまだ互いの腹の探り合い、といったところ。さらに絆値を高めよう。

絆値の変動

絆値はストーリーを進めていくうえで、必ず起こる下記のイベントや行動などによって変動。それにより絆値が一定値に達すると、キャラクターの関係を表わす呼び名が右表のように変わる。ステータス画面で数値と同時に確認しておこう。なお絆値の変動はつねに増加または現状維持であり、減る心配はない。多少の失敗は恐れずに、絆を深める機会を逃さず冒険しよう。

→絆値とキャラクターの関係

絆値	関係	絆値	関係
0～10	前世の縁	201～300	良い友人
11～20	顔見知り	301～400	朋友
21～30	知人	401～500	アミーゴ
31～50	旅のツレ	501～700	親友
51～80	旅のお供	701～900	大親友
81～130	旅の仲間	901～1000	永遠の友
131～200	友人		

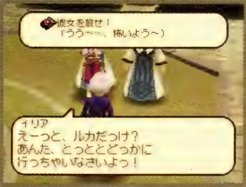
→絆値の変動要因

絆値変動スキット

選択肢が出現するスキットは、選んだ内容によって絆値の変動量と、絆が結ばれる相手が変わる。なお絆値変動スキットの結果によっては、複数の関係が同時に変動する可能性があるものの、一度に変化するのは3つまで。その場合、先に出てきた選択肢の結果が優先され、後半の結果はなかったことになる。1回のスキットで選択肢が複数回出てきたら注意。

絆値変動イベント

ストーリーを進めていくうえで必ず発生するイベントの中にも、スキットと同様絆値が変わる選択肢が現われることがある。何を選ぶかによって特定キャラクター同士の絆値が変化するのも同じだ。状況次第では事前にセーブできず、やり直しが難しい。攻略ページ（→P109）を参考に最適なものを選ぼう。



危険を承知で声をかけるか、それとも安全策をとるのか。イリアに与える印象を考えて選択しよう。

戦闘中の行動

戦闘の最中、いっしょに出撃した仲間に対してとった行動によっても絆値は変動する。そうした行動を以下にまとめているが、スキットやイベントに比べるとどれも増加量はわずか。しかし戦闘さえすれば好きなだけ増やせる点はありがたい。選択肢で失敗してしまったときなどは、戦闘を利用して取り戻そう。

●絆値が上昇する戦闘行動

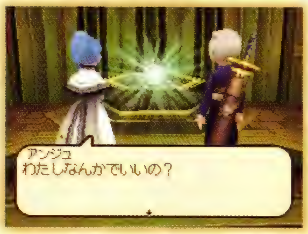
HP、TPを回復する	+1
支援効果を持つ術を使用	+1
状態異常を回復する	+1
戦闘不能を回復する	+2
インフィニティージャムで連携する	+1

料理の効果

料理カテゴリの中でも菓子系の一部の料理には、絆値を変動させる効果を備えているものがある。そうした料理を食べてから戦闘に入り、上記に紹介している絆値が増える行動をすると、本来の増加量に料理ごとのボーナスが加算される。絆値がいまひとつ上がらない仲間たちがいたら、同時に出撃メンバーにしたうえで双方に料理を食べさせ、一気に絆を深めてやろう。

絆値の影響

互いの絆値が増えキャラクターの間柄が親密になった影響は、絆スキットが発生する程度で戦闘に何らかの変化が起こる、ということはない。だが最終ボス撃破後、とある作業を行なう場合に限り、ルカとの絆値がもっとも高いキャラクターが、彼のパートナーに選ばれる。そのパートナーにしたいキャラクターがいるならば、戦闘を利用してルカとの絆値を高めるといい。



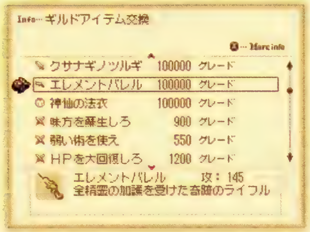
最後は一番心許せる相手とともに。セリフも仲間全員分が用意されているのでぜひ挑戦を。

Basic System

ギルド

ギルドの役割

大きなタウンにはギルドと呼ばれる、特殊な施設がある。このギルドは、住民をはじめとする各方面からさまざまな頼みごとを受け、それをクエストという形で冒険者に依頼する、いわば冒険者組合。クエストの遂行には危険がともなうが、達成できれば報酬を得られる。またグレードを使用する専用ショップもあり、貴重なアイテムが手に入る。ぜひギルドを活用しよう。



利用しなくてもストーリーは進められるが、貴重な品々を見捨てておくのはもったいない。

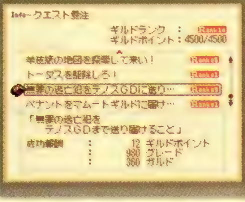
クエストの進め方

ギルドが斡旋しているクエストは多彩で、依頼内容や目的はそれぞれ異なっている。ただし内容はともかく、目的達成までの手順にはさほど大きな違いはない。下で一般的なクエストを達成するまでの流れについて紹介する。これを参考にして効率よくクエストをこなし、短期間で報酬を手に入れ冒険に活かそう。

→クエストの流れ

❶クエストを選び請け負う

受付でクエストを受注すると、そのギルドで扱うクエストから12個がメニューに並ぶ。このとき選べるクエストは、一行のギルドランク以下のものだけ。内容と報酬をよく確認しよう。



ギルドランクが高いクエストほど達成が困難。報酬ばかりに気を取られていると痛い目を見る。

❷ギルドダンジョンへ向かう

ほとんどのクエストはギルドダンジョンと呼ばれる、専用のダンジョン内での行動により達成できる。ギルドダンジョンはギルドがあったタウンの付近にあるので、先に見つけておこう。

クエストを受けたあと、別のタウンのギルドダンジョンに行っても、クエストは達成させられない。

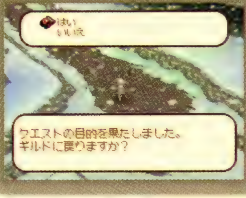
❸目的を達成する

ギルドダンジョンに入ったらクエストの内容に従い、目的達成のため行動しよう。クエストによってはダンジョンに入るだけで達成できるものや、何度も戦闘しなければならないものも。

ダンジョン内部は敵が多数現われる。あらかじめ戦闘準備をしっかり整えないと返り討ちにあう。

❹ギルドに報告する

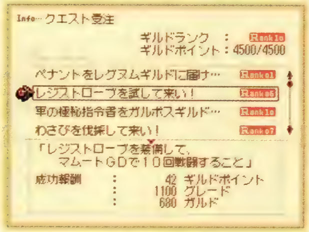
クエスト目的を達成すると、あとはギルドへ戻るだけ。受付でクエスト達成を報告すると、予定されていた報酬を手に入れることができる。クエストの報酬についてはP033を参照。



達成直後はギルドへ一瞬で帰還できる。断った場合は自力で戻らなければならないので覚悟しよう。

クエストの種類

クエストは非常に数が多いものの、目的によって分類すると以下の8種類に大別することができる。それぞれの種類の特徴と、達成するためのポイントについて知っておけば、細かな変化に囚われることなくクエストをこなせるはずだ。ここで解説するクエストの種類と、個々の特徴について理解しておき、受けるクエストの選択と取るべき行動を決める際の参考にしよう。



目的が同じであれば、達成するための方針も同じ。アイテムや人名の変化に惑わされないように。

→クエストの種類とおもな目的

探索

ギルドダンジョン奥に置かれた赤い宝箱から、目的のアイテムを取ってくるクエスト。赤い宝箱は必ずダンジョンの2階目にある。敵シンボルを極力避けていけば短時間で達成できる。

これが依頼品の入っている宝箱。ダンジョン構造によって大きく難易度が変わるクエストでもある。

伐採・採掘

ダンジョン内の採掘オブジェから、指定されたアイテムを採掘する。「伐採」なら草オブジェ、「採掘」なら岩オブジェをチェックしよう。行動自体は簡単だが運が大きく影響する。

目的のアイテムが出る確率は(100÷クエストランク×2)%。高ランクほど時間がかかるのを覚悟。

配達・輸送

ギルドダンジョンの奥にいる人物、あるいは別のタウンのギルドまでアイテムを届ける。前者の場合はひたすらダンジョン内を探索しよう。後者はギルドダンジョンに入らなくても達成可能な唯一のクエストで、旅行船入手後でなければ発生しない。

保護

ギルドダンジョンの中に迷い込んでしまった人を見つけ、連れ帰るのが目的。捜し出す相手は単に迷っているだけなので、取るべき行動は配達クエストと大差ないものの、必ずダンジョンの2階目まで入り込んでいる。敵と遭遇しやすいので注意。

護衛

依頼した人物をギルドダンジョンまで送り届けるクエスト。ギルドダンジョンに入った時点でクエスト達成となるため、ダンジョン自体の探索は一切必要ない。簡単に達成できるぶん、ほかのクエストに比べて報酬が少ないのが難点と言えば難点。

駆除

指定されたモンスターを10体倒す。当然のことながら必ず戦闘になるので、準備は入念に行なっておこう。指定モンスター以外を何体倒しても意味はないが、逆に一度の戦闘で複数倒せばきちんとカウントされる。敵シンボルの姿をよく確認しよう。

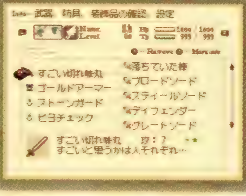
退治

ダンジョン奥に潜む強力モンスターを倒す。指定されたモンスターは、その時点でギルドダンジョンにいる敵より総じて強力なので油断は禁物。アイテムや装備を整えてから挑もう。

ダンジョン2階目にいる、動かないうえアサルトも効かない敵シンボルが、退治すべきモンスター。

試用

試作品の武器または防具を装備、ギルドダンジョンで10回戦闘して使い心地を試す。防具は全員が装備可能。武器の場合は試作品を装備した味方を忘れずに出撃させること。



どれもクエスト以外では装備できない希少品。だからといって強力な装備品というわけではない。

ギルドダンジョンについて

クエストの実行場所としてギルドが管理しているギルドダンジョンは、普通のダンジョンとはかなり性質が異なる迷宮。その特徴は下で解説しているが、同じ感覚で探索しようとすると勝手の違いに戸惑い、思うように進められないこともある。まずは通常ダンジョンとの違いをしっかり頭に入れておこう。慣れてしまえばストーリー本編を進める手助けにも利用できるはずだ。

同じギルドダンジョンでも、立入禁止区域は多少特徴が異なる。詳しくはP228を参照。

→ギルドダンジョンの特徴

内部構造が変化する

ギルドダンジョンの内部は、入るたびに形が変わる。以前入ったときには通していたはずの道が、突然行き止まりになることなど日常茶飯事だ。毎回新たなダンジョンに挑むつもりで探索しよう。なおどれだけ形が変わったとしても、必ず2層構造になる点だけは共通している。ギルドダンジョン探索時には2層目のフロアも忘れずにチェックしておくこと。

ダンジョンに入った直後の方向からして以前とは異なる。迷わないよう注意が必要。

マップの切れ目は出入り口、もしくは別の階層への連絡路になっている。

敵が変化する

ダンジョン内で出現する敵は、クエスト中ならばクエストランクに、それ以外なら一行のギルドランクに合わせたものに変化する。クエストにハマりすぎると強敵が出現する恐れも。

あえて弱い敵と戦いたい場合は、わざと低ランクのクエストを受けてギルドダンジョンに入ろう。

宝箱、採掘オブジェが変化する

設置された宝箱は場所も中身も毎回変わる。中身は敵と同様の条件で変わり、高ランクほど強力なアイテムや装備が出やすい。採掘オブジェも同様に出現位置、採れるアイテムが変化。

ギルドダンジョン内の採掘オブジェは、フィールドのものに比べて消えにくくアイテム稼ぎに便利。

クエスト達成とダンジョンからの脱出

請け負ったクエストを達成すると、直後にメッセージが出てギルドまで一瞬で戻れる。楽に帰りたければこれを利用しよう。やり残したことがあるなら断ってもいいが、その場合自力で脱出しなければならない。ギルドショップで扱っている「GD用脱出ロープ」という、ギルドダンジョンを抜け出すための専用アイテムを持っているならば、それを使うのもいいだろう。

「GD用脱出ロープ」は90グレードと安価なのも魅力。ただし普通のダンジョンでは効果がない。

クエスト達成で得られるもの

無事に目的を果たしてギルドに帰還、受付に報告すると見事クエスト達成となる。クエスト受注時に提示されていた報酬は、ここでようやく手に入るのだ。クエストの報酬は下記の3種類があり、グレードとガルドはすぐに戦力増強のために活用できる。ギルドポイントはためていくと、より報酬の多いクエストに挑戦できるようになる。もらった報酬を有意義に使っていこう。

ひと仕事終えたあとの報酬は重みが違う。使い道をよく考え、その後の冒険の助けとしよう。

クエストの報酬

ギルドポイント

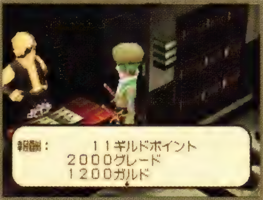
ギルドへの貢献度を示すポイントで、以下のように一定量たまるとギルドランクが上昇。ランクの高いクエストを受けられ、多額の報酬が期待できる。

●ギルドランク表

ギルドポイント	ギルドランク
0～99	1
100～249	2
250～499	3
500～799	4
800～1199	5
1200～1699	6
1700～2399	7
2400～3299	8
3300～4499	9
4500	10

グレード

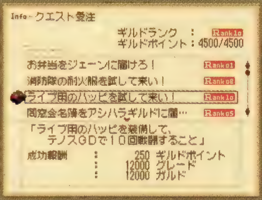
ギルドショップではガルドではなくこのグレードでアイテムを引き換える。クエストをこなせば、戦闘で手に入るぶんより格段に多いグレードを獲得できる。



一度に1000を超えるグレードを稼ぐことは戦闘では不可能。上手に活用したい。

ガルド

戦闘や宝箱からもそれなりに手に入るため、ほかのふたつよりありがたみは薄いものの、やはり戦力増強には必要。より強力な装備を買う足しにしよう。



一気にこれほどのガルドをもらえるならばうれしいが、達成が困難なものも。

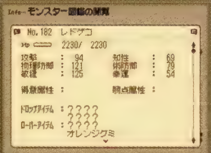
報酬以外の獲得要素

クエストの報酬は上記の3種類以外にはない。しかしクエストをこなす過程で得られるものの中には、ストーリーを進めるだけでは手に入らない、隠れた獲得要素も存在する。コレクションにこだわって本作をすみずみまで楽しんでみたければ、下で紹介するクエストでのみ獲得できるデータ目当てに挑戦してみよう。

クエストで得られるデータ

希少な敵との戦闘データ

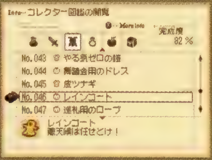
敵の中には特定のクエストを請け負ったときにのみ、出現する者がいる。ストーリー本編はもちろん、隠しダンジョンにも現われない彼らと戦おう。退治クエストで出現する場合が多いので、狙ってみるといい。



モンスター図鑑（→P034）完成のためには戦っておく必要がある。

希少装備のデータ

試用クエストで試す装備品は、市場には流れない希少なもの。コレクター図鑑（→P034）を埋めるためにも挑戦しよう。また宝箱から珍しい装備品が出てくる可能性もあるので、ほかのクエストでもチェックを。



一般流通に乗らないのもうなずける。ユニークな装備品を試そう。

ライブラリ

冒険の成果とライブラリ

探索によりシナリオを進め、冒険を重ねていくうえで積み重ねた数々の記録の一部は、ライブラリに収められる。ライブラリは下で紹介する5項目に分かれており、データの記録は自動的に行なわれる。ストーリーを楽しむのはもちろんだが、このライブラリの完成を目指し冒険するのも、ひとつの楽しみ方と言えるだろう。

→ライブラリ項目の特徴

あらすじ
これまで経験してきたストーリー本編での出来事が収められる。難しい語句や人物関係など、何か忘れてしまったことがあればこれで確認しよう。エンディングまで進めると全部埋まる。

コレクター図鑑
一度でも入手したことのあるアイテムが登録される。カテゴリごとに完成度が表示されるのでそれを目安に集めよう。武器はカスタマイズしていない、標準状態の性能が記録される。

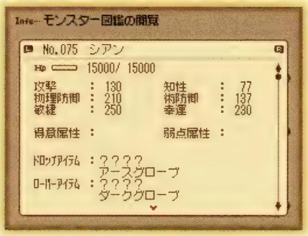
戦闘成績
戦闘内容に応じて決定する戦闘スコア(→P063)のうち、上位5番目までのスコアと評価、出撃したキャラクターや戦った敵などのデータが記録される。高成績を狙って戦い続けよう。

モンスター図鑑
戦闘で倒した経験のあるモンスターの能力、落としたアイテム、盗めたアイテム、外見が登録される。ボスモンスターとは一度しか戦えないため、1周クリアしただけでは完成させられない。

覚醒リスト
プレイ中に進めたストーリー、発生させたイベントやスキット、特殊アイテムの入手や戦闘結果にいたるまで、さまざまな行動や経験を積むことで記録されるリスト。このリストをどれだけ埋められたかは、メインメニュー下部に覚醒率としてつねに表示される。覚醒率は覚醒リストを完成させると最高の120%まで上がるが、そこまでの道のりは非常に険しい。ほかのライブラリ項目を完成させた程度では到底足りないので、あらゆる要素に手を伸ばして本作をプレイし尽くす覚悟で挑戦すること。

ライブラリ完成を目指す際の注意点

ライブラリ項目の中には簡単に記録が埋まるものと、困難なものとが存在する。下で紹介する3項目はひと際難しく、完成までの道のりは遠い。だが裏を返せば、難しいからこそやりがい満点の目標になり得る。ゲームクリアしてもなお物足りなさを感じているならば、こうした難関項目の完成を目指してみよう。本編クリアだけでは味わえない充実感を覚えられるはずだ。



やり込みプレイにとって1周クリアはまだ序盤。周回プレイに備えて準備を整えよう。

→コンプリートが困難なライブラリ項目

モンスター図鑑
すべてのモンスターには1周目で出会えるが、ボスモンスターの所持アイテムの関係で最低でも2周クリアしなければ完成させられない。図鑑を確認して抜けている項目を埋めていこう。

コレクター図鑑
グレードショップでのみ入手可能な装備品には、ひとつ10万グレードと法外な値段がついている。高額報酬がもらえるクエストを知って、くり返し稼がなければ図鑑の完成は望めない。

覚醒リスト
内容が多岐に渡っているうえ、なかにはかなりの戦闘テクニックを要するものも。覚醒リストデータ(→P324)を確認しながら項目を埋めよう。2周目以降でなければ完成させられない。

ワイヤレスモード

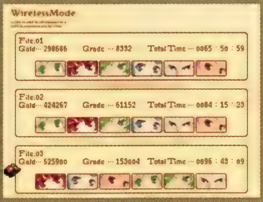
ワイヤレスモードと協力プレイ

ニンテンドー DSのワイヤレス通信機能を利用すると、本作を持っている友人たちとのワイヤレスプレイが楽しめる。普段の戦闘中、プレイヤーが操作するキャラクター以外のふたりはオート状態で戦ってくれるが、ワイヤレスプレイでは別プレイヤーが操作する。そのためオートにはない、人間ならではの協力プレイが可能だ。下で示す特徴と制約に注意してプレイしてみよう。

互いに声を掛け合えば、コンボのタイミングもバッチリ。ワイヤレスモードの醍醐味だ。

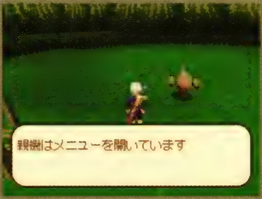
➔ワイヤレスモードの特徴

親機のデータでプレイできる
ワイヤレスモードには3人まで参加可能。ひとりが親機、残るふたりが子機となる。プレイデータは親機のもののみが使われ、子機のデータは使えない。



一番進んでいるデータを持つプレイヤーが親機になると、プレイが楽になる。

戦闘中行動の一部制限
戦闘時のポーズ、操作キャラクターの変更、及びインフィニティージャム（→P051）は使用不能。また、戦闘メニューは親機のプレイヤーのみ開ける。



戦闘準備の操作も親機の役目。術技や装備の変更は事前に告げておこう。

ギルドダンジョンの獲得要素が強化
ワイヤレスモードでギルドダンジョンに入ると、採掘オブジェが出やすいうえ希少なアイテムが見つかりやすくなる。積極的に採掘を行なってみよう。

下記の報酬も考えると、ワイヤレスモードとクエストの相性は非常にいい。

ワイヤレスモードで獲得できるもの

ワイヤレスモード中に手に入れたアイテムは、プレイデータを提供している親機のプレイヤーが獲得する。とはいえ子機のプレイヤーが何ももらえないわけではなく、ワイヤレスモード終了後、右のようにさまざまな報酬を受け取れる。これを利用して本作を熟知したプレイヤーが親機、始めたばかりのプレイヤーが子機を担当し、高ランククエストを達成すれば子機のプレイヤーは、ストーリー序盤にしていきなり多額のガルドとグレードを入手することも可能だ。なお隠しスタイル「ヴァーサス」は参加者全員が入手条件を満たせる。

➔ワイヤレスモード獲得要素

ガルド、グレード、クエスト報酬
ギルドダンジョン内で行なった戦闘により得たガルドとグレード、そしてクエストの報酬は、親機と同額が子機のプレイヤーたちにも割り当てられる。協力するおかげで戦闘が楽になるうえ、報酬ももらえるため全員にとってメリットがある。

隠しスタイル「ヴァーサス」
ワイヤレスモード終了後、宿屋に泊まるとイベントが発生し隠しスタイル「ヴァーサス」が選べるようになる。ヴァーサスは能力を低下させる代わりに獲得経験値を増やすという、一風変わったアビリティを習得できるスタイル。詳細はP039を参照。

戦闘システム

Battle System

モンスターとの戦いなくして、一行の冒険目的は達成できない。
戦闘に関するゲームシステムについて熟知し、確実な勝利を手にしよう。

Battle System

戦闘の基礎知識

戦闘の役割

主人公ルカと仲間たちは、複数の国が思惑と武力を戦わせる政情不安な世界を、目的達成に向け旅をしている。とはいえ全員が前世の記憶を持つ、転生者である一行に対し敵意を抱く者や、ひ弱な存在の人間に牙を向けるモンスターは多い。冒険を続けていくうえで彼らとの衝突が避けては通れないなら、最初からそれを覚悟のうえで対応すべき。戦闘の腕を知識とテクニック両面から鍛え、目的成就に備えた実力を養おう。

戦闘難易度

戦闘の難易度はメニュー画面でいつでも変更可能で、3つの中からひとつを選ぶ。それぞれの難易度が戦闘に及ぼす影響は右表のとおり。ノーマル、ハード、マニアとなるにつれて敵が強化されていくものの、その反面スコア（→P063）がより多く獲得できるようになり、獲得グレードも増える。戦闘の腕前に自信があるならば、難しいことを承知で高難易度に挑んでみるのもいいだろう。

→戦闘難易度の影響

変化する要素	難易度		
	ノーマル	ハード	マニア
敵の最大HP	1倍	1.5倍	3倍
敵の攻撃	1倍	1.3倍	2.5倍
敵の知性	1倍	1.3倍	1.6倍
のけぞり耐久増加値	＋2まで	＋5まで	無制限
スコア倍率	1倍	1.5倍	2倍

操作モード

戦闘には味方キャラクターから最大3人を選択して出撃させる。プレイヤーはリーダー役のキャラクターを操作し戦闘を行なうが、その際の操作モードには下記の3種類が用意されている。各モードにはそれぞれ特徴があり、左から右に進むに従って操作が簡単になる代わりに、プレイヤーの意図をダイレクトに伝えられなくなる。状況に合わせて最適なものを選ぼう。なおプレイヤーが操作しないキャラクターは必ずAUTOモードになる。

→各操作モードの特徴

MANUAL（マニュアル）
戦闘中のすべての操作と制御を、プレイヤーが行なう。手がかかるぶん、間合いなどの細かい調整が可能だ。

SEMIAUTO（セミオート）
敵に攻撃しようとすると、自動的に間合いを詰めてくれる。便利ではあるが微調整が効かないのが難点。

AUTO（オート）
ほとんどの戦闘行動を自動で行なう。どのように行動するかは作戦設定（→P058）で定めた内容により決まる。

Battle System

戦闘の流れ

ここでは、モンスターとの戦闘が開始するところから、戦闘終了時に戦利品が手に入るところまでの一連の流れを解説する。なかでもエンカウント時の敵シンボルとの接触方向は、あらかじめ作戦設定（→P058）で準備している隊列に影響し、戦闘結果を左右することになるので、しっかりチェックしておこう。

→戦闘開始から決着までの流れ

①敵とエンカウントする

戦闘は敵とエンカウントすることから始まる。普段はフィールド上やダンジョン内をさまよっている敵シンボルと接触するとエンカウントが発生、戦闘となる。戦闘を避けたいときは敵シンボルを極力避けて移動するか、タウンに逃げ込もう。エンカウント時についての詳細は下記を参照。なおボス敵とのイベント戦闘に敵シンボルは関係なく、特定エリアに入ると戦闘に突入する。

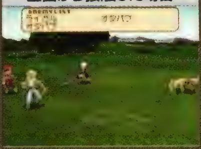
Yボタンで敵シンボルに切りかかるアサルトで戦闘に入ると、最初から敵にダメージを与えることができる。

●エンカウント時の注意点

シンボルとの接触方向と隊列

プレイヤーが操作する味方キャラクターと、敵シンボルとが接触するとエンカウントし戦闘が始まるが、このときどのような形で接触したかにより、戦闘開始直後の位置関係が変化する。味方の正面から敵シンボルが接触すると、左に味方で敵が右になるが、背後から接触されると左右が入れ替わる。詳しくは右を参照。なお敵シンボルの背後をついた場合は、アサルトを決めた下記の状況と同じになる。

正面から接触した場合



味方が左で敵が右。隊列はこれと同じ状況を想定している。

背後をとられた場合

双方が入れ替わったが隊列は変化なし。後列の味方が危険だ。

アサルトの効果

敵シンボルに対してアサルトを決める利点はふたつある。ひとつはアサルト成功時の位置関係。これは必ず正面扱いになるので、味方が実力を発揮しやすくなる。ふたつ目はアサルトによる先制ダメージ。アサルトのダメージ量は味方リーダーの能力を使い、下の計算式で求められる。敵のHPは最低1残るためこれだけでは倒し切れないが、それでも有利なのは変わらない。

$$\text{アサルトのダメージ} = \text{攻撃} \times 2 \times \text{現在HP} \div \text{最大HP} + \text{攻撃} \times 3 \times \{(\text{最大HP} - \text{現在HP}) \div \text{最大HP}\}^2$$

②敵と戦う

戦闘では敵と味方双方が戦闘フィールドを駆け回り、能力のすべてを使って相手側キャラクターのHPを減らしていく。さまざまな戦闘行動（→P044）を駆使し、生き残りへの道を見出そう。

戦闘の状況は刻一刻と変わる。リーダーを操作しつつも味方の状況を確認し、フォローしていこう。

③撃破後、戦利品を獲得

敵全員のHPをゼロにする、または石化状態に陥らせると味方の勝利。経験値やグレード、敵が落としたガルドやアイテムを獲得できる。味方が逆の立場に追い込まれるとゲームオーバーだ。

獲得した戦利品で味方を強化すれば、さらなる強敵にも対抗できる力がつく。これをくり返そう。

Battle System

キャラクターの戦闘能力

キャラクターのパラメータ

仲間キャラクターの戦闘能力は、それぞれに備わっているパラメータによって示される。ゲーム中に確認できるおもなパラメータは下記のとおり。いずれも高いほど戦闘では有利に働き、それらに対応した敵との戦闘で活躍が期待できる。逆にパラメータが低いと、その部分が弱点になりかねない。ほかの味方や敵の特徴を踏まえ、パラメータの低さを補う手段を考えよう。

パラメータはステータス画面で確認可能。数値はさまざまな要素が影響し終えた最終的なもの。

➔パラメータの種類と影響

レベル(Level.) (MAX250)
キャラクターの強さの目安。戦闘で獲得した経験値が必要量たまるとレベルアップ、さまざまなパラメータが上昇する。

経験値(Next.)
戦闘経験を数値化したもので、戦闘終了後に獲得。ステータス画面では、次のレベルになるのに必要な値が示される。

HP(Hp) (MAX9999)
キャラクターの体力を示す。敵からの攻撃を受けるたびに減少し、ゼロになるとそのキャラクターは戦闘不能になる。

TP(Tp) (MAX999)
精神力を示し、キャラクターはこれを消費して術技を使用する。ゼロになっても戦闘は続けられるがTPが必要な行動は取れない。

攻撃 (MAX999)
通常攻撃や大部分の技など、キャラクターの物理攻撃によるダメージ量に影響する。全員が高いほど戦闘が楽になる。

知性 (MAX999)
術全般の効果に影響するパラメータ。後方で各種の術を使い、味方を援護するキャラクターは、特に高くしたい数値だ。

物理防御 (MAX999)
敵の物理攻撃を受けた際のダメージ量に影響。高ければダメージ量を抑えられる。これが低い味方に前衛役は任せられない。

術防御 (MAX999)
敵の攻撃術を食らった際、このパラメータが高いほど受けるダメージが減る。役割とは関係なく全員高くしておきたい。

敏捷 (MAX999)
キャラクターの素早さと身のこなしの度合いを示す。敏捷が高いほどクリティカルヒット(→P057)が発生しやすくなる。

幸運 (MAX999)
運のよさを示すパラメータ。敏捷同様クリティカルヒットの発生に影響するうえ、敵撃破時のレアアイテム出現にも関係する。

パラメータを変化させる要因

仲間のパラメータは、じつのところキャラクターごとの差はほとんどない。だが薬草を使えば永続的に、装備やスタイル(→P039)を利用すれば一時的に、パラメータの値を変化させることができる。戦闘中で得意とする行動はキャラクターごとに異なるのだから、パラメータもそれに合わせて変化させたほうが活躍が見込める。それぞれの実力に合わせて変えていこう。

パラメータ変化は増加だけでなく減少することも。長所と同時に生まれる短所を覚えておくこと。

Battle System

スタイルとアビリティ

キャラクターのスタイル

スタイルは特定の戦闘行動に適した能力をキャラクターに与える、能力変化システムのひとつ。キャラクターの役割に合わせてスタイルを設定すると、それに応じて特定のパラメータが増減する。それによって、より専門的な行動をとりやすくなるだろう。スタイルには下記の6種類があり、特徴もそれぞれ異なる。各スタイルがもたらす影響について熟知し、セットする際の参考にしよう。

スタイルのセットは戦闘とイベント中以外ならばいつでも可能。状況をよく考えて設定したい。

→スタイルの種類と影響

アドバンス
キャラクターを接近戦向きにする。攻撃が上がる代わりに最大TP、知性、術防御、敏捷はやや低下。

ウィズダム
術全般の効果を高める。最大TP、知性、術防御が上昇するが、最大HP、攻撃、物理防御は下がる。

ガーディアン
防御に特化し打たれ強くする。最大HP、物理防御、術防御が上昇。代わりに敏捷と幸運は低下する。

テクニカル
クリティカルヒット狙いのスタイル。敏捷と幸運が高くなるものの、攻撃と物理防御は低下。

イノセント
パラメータは変化しないが、その代わりテンションゲージ関連（→P050）に優位な能力を獲得する。

ヴァーサス
イノセント同様パラメータの変動はなし。リスクを負いながら戦うことになる上級者向けスタイル。

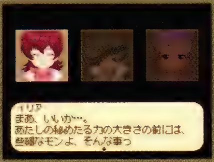
隠しスタイルの発現

上で紹介した6つのスタイルのうち、最初から選択できるのは「アドバンス」、「ウィズダム」、「ガーディアン」、「テクニカル」の4つのみ。残るふたつは特定のイベントを起こして発現させる必要がある。下でスタイル発現イベントとその方法をまとめているので、これを参考にして隠されたスタイルを会得してみよう。

→隠しスタイルの発現方法

「イノセント」の発現

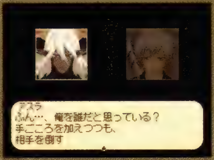
スタイルは戦闘経験を積むとレベルが上がる。3つのスタイルのスタイルレベル（→P040）を15以上にしたキャラクターが宿屋に泊まると、「イノセント」が発現する。ただし味方が6人揃ったあとでなければイベントは起きない。



イベントは全員ぶん用意されており、「イノセント」発現も個別。

「ヴァーサス」の発現

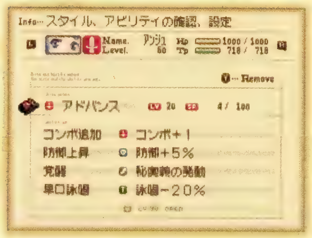
ワイヤレスプレイを行なったあとで正常にゲームを終了。再開してから宿屋に泊まると、イベントが発生して「ヴァーサス」を獲得できる。こちらは「イノセント」と違い、一度発生すれば味方全員が「ヴァーサス」を選べるようになる。



手加減戦闘に興味を抱くアスラ。しかし実際に戦うのはルカだ。

スタイルのレベルアップ

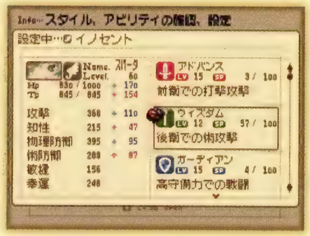
スタイルをセットして戦闘に勝利すると、スタイルポイント（以下SP）を獲得できる。このSPが100になるとスタイルのレベルがひとつ上がる。これによってスタイルに応じた特殊能力、アビリティを習得することが可能だ。なお獲得できるSPは戦闘終了時の獲得スコア（→P063）を元に、「獲得スコア÷{（現在のスタイルレベル＋2）×3}」で求めることができる。



スタイルレベルが上がるほど、上昇スピードは落ちていく。戦闘をくり返し地道に上げていこう。

スタイルとパラメータ

スタイルレベルの上昇は、パラメータの変化量にも影響する。下表はスタイルレベルが1レベルのときと、最大レベルである50レベルのときのパラメータ変化倍率をまとめたものだ。これを見ればわかるように、レベルが高くなるほど上昇率、下降率ともに大きくなり、スタイルごとの特徴が顕著に現われるようになる。レベルが上がればスタイル選択がさらに重要となることを覚えておこう。



「ウィズダム」をセットした場合、高レベルだと前衛役にとってかなり危険な状況になりかねない。

➔スタイルとパラメータの変化量

スタイル	レベル	パラメータ変化倍率							
		HP	TP	攻撃	知性	物理防御	術防御	敏捷	幸運
アドバンス	1	1	0.95	1.05	0.95	1	0.8	0.95	1
	50	1	0.7	1.3	0.7	1	0.4	0.7	1
ウィズダム	1	0.9	1.1	0.6	1.1	0.6	1.4	1	1
	50	0.6	1.6	0.4	1.6	0.4	2	1	1
ガーディアン	1	1.1	1	1	1	1.1	1.1	0.9	0.9
	50	1.3	1	1	1	1.3	1.3	0.7	0.7
テクニカル	1	1	1	0.9	1	0.9	1	1.3	1.3
	50	1	1	0.6	1	0.6	1	2	2

スタイルと術技熟練度

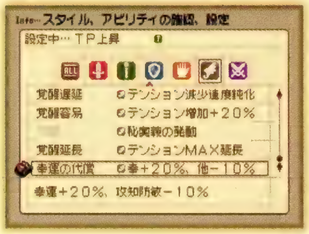
キャラクターが使う術技（→P046）は、使用するごとに熟練度が加算、強化される。この熟練度獲得量もまた、スタイルにより右表のように変化する。「ガーディアン」や「ヴァーサス」に比べると、「イノセント」は4倍もの速度で術技の熟練度を上げることが可能だ。逆に前者は、術技の熟練度を上げるのには向いていないといえる。行動方針を決める点からも特性を理解しておきたい。

➔スタイル別術技熟練度加算量

スタイル	技熟練度	術熟練度
アドバンス	20	30
ウィズダム	10	60
ガーディアン	10	30
テクニカル	20	60
イノセント	40	120
ヴァーサス	10	30

スタイルとアビリティの関係

アビリティとはスタイルレベルを上げることで習得できる特殊能力のこと。スタイルごとに多数のアビリティが用意されており、戦闘時だけでなく移動や探索時にも効果を発揮してくれる。下記の手順に従ってアビリティを活用しよう。なおアビリティは、元になったスタイルに関係する能力を持つものが多い。術関係アビリティが欲しければ「ウィズダム」を鍛えるなど、育成の目安にもしよう。



高いスタイルレベルで習得するアビリティほど、極端な能力を持っている傾向が見られる。

アビリティの利用手順

①スタイルレベルを上げアビリティを習得

戦闘をくり返してSPを獲得、100に達するとスタイルレベルが上昇。このレベルが一定レベルまで上がると、アビリティを習得できる。各アビリティの習得レベル、及び効果についてはアビリティデータ(→P042)を参照のこと。

アビリティを習得すると、戦闘終了時のメッセージ内にも表示される。

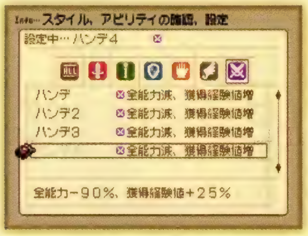
②アビリティをセットし効果を発揮

習得したアビリティはそのままでは何の効果も発揮しない。スタイル画面でセットすることにより、はじめて効果が現われるのだ。なお現在選択中のスタイルに属するものではないアビリティでも、自由にセットすることが可能だ。

「アドバンス」時に「ウィズダム」のアビリティをつけ弱点を補強。

アビリティ利用時の注意点

ほとんどのアビリティは戦闘行動や移動時の探索などの役に立つ、とても便利な存在。しかしより効率よくアビリティを利用したければ、いくつか注意しておきたい点がある。下の解説を参考にしてアビリティを活用しよう。ちなみに武器や防具につくアビリティの効果は、スタイルのアビリティと同じもの。セット数制限とは無関係だが、残るふたつに関しては同様の法則が成り立つ。



マイナスの効果を持つアビリティは、よく考えてセットすること。それが原因で全滅しても遅い。

アビリティに関する注意事項

セット数の制限

アビリティは最初ふたつまでしかセットできない。しかしキャラクターのレベルを上げていくと、それに応じて同時セット数が最大5まで増える。レベル10、30、90に達するたびひとつずつセット枠が増えていくので、該当レベルに達したらスタイル画面を見直そう。より多くのアビリティを利用するチャンスだ。

パラメータとアビリティ

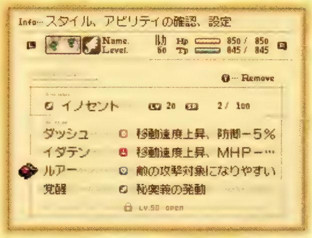
アビリティにはキャラクターのパラメータを一時的に増減させるものがある。なかでもパラメータを上げるアビリティをセットするときは、パラメータの上限値に注意しよう。限度に達するおかげで実際の上昇量がわずかだとわかったら、より効果が発揮されやすいアビリティにしたほうが効果的だ。

移動のアビリティ

戦闘時ではなく移動中に効果を発揮するアビリティは、リーダーとなったキャラクターのもののみが有効。その他の出撃メンバーはもとより、控えのアビリティは反映されないので注意。とはいえリーダーに移動時アビリティばかりをセットしていると戦力ダウンは確実なため、適度にアビリティを入れ替えよう。

アビリティデータ

ここではスタイルのレベルアップにより習得する、もしくは武器や防具に付与されるアビリティのデータをまとめた。全体的な傾向として、高いスタイルレベルで習得できるアビリティほど、その効果が極端になることが多い。また一方のパラメータが上昇する反面、別のパラメータが下降するというアビリティも増える。アビリティのつけ替えは戦闘中には行なえないので、ボス戦の最中に後悔しても遅い。長所と短所を踏まえて、アビリティを利用していこう。なお同じアビリティを複数同時セットすることは不可能だが、武器のアビリティが同じであれば効果が重複して発揮される。データで効果を確認して倍加したときの影響を考えよう。



さまざまなスタイルのアビリティの効果を把握しておけば、有効な組み合わせが見えてくるはずだ。

「ヴァーサス」のアビリティは低レベルのうちはとんでもない効果ばかり。セットするなら覚悟の上で。

スタイル別アビリティデータ

アドバンス

アビリティ名	習得LV	解説
HP上昇	2	最大HPが20%増加する
攻撃上昇	4	攻撃が5%増加する
アサルト延長	6	アサルトの届く距離が2倍になる
陽動行軍	8	敵シンボルの発生率が増加する
コンボ追加	10	繰り出せる通常攻撃が1回増える
イダテン	12	戦闘中の移動速度が40%増加、最大HPが15%減少する
HPの代償	14	最大HPが20%増加、最大TPが50%減少する
アサルト強化	16	アサルトのダメージが1.5倍に増加する
落下お宝増加	18	敵撃破時のアイテムのドロップ確率が1.3倍に増加する
攻撃の代償	20	攻撃が5%増加、知性が10%減少する
会心の心得	25	クリティカルヒット発生確率が40%増加する
技の心得	30	獲得できる技熟練度が20%増加する
踏ん張り2	35	敵から攻撃された際最初の1回はのけぞらない、物理防御&術防御が20%減少する
技威力上昇	40	技の威力が30%増加する
武器の達人	50	武器の特殊効果発生確率が2倍になる

ウィズダム

アビリティ名	習得LV	解説
TP上昇	2	最大TPが20%増加する
知性上昇	4	知性が5%増加する
早口詠唱	6	術の詠唱時間が20%短縮される
スニーキング	8	敵のターゲットになりにくくなる
知性の代償	10	知性が5%増加、攻撃が10%減少する
術抵抗	12	敵の攻撃術によるダメージを20%減少する
高速詠唱	14	術の詠唱時間が20%短縮、TP消費量が10%増加する
マタギの経験	16	採掘の成功確率が10%増加する
TP節約	18	TP消費量が15%減少する
TPの代償	20	最大TPが20%増加、最大HPが50%減少する
圧縮詠唱	25	術の詠唱時間が20%短縮、TP消費量が30%増加する
術の心得	30	獲得できる術熟練度が20%増加する
術威力上昇	40	術の威力が30%増加する
踏ん張り4	44	敵から攻撃された際最初の1回はのけぞらない、最大HPが40%減少する
コンボ追加4	49	繰り出せる通常攻撃が1回増える、移動速度が20%減少する
古語詠唱	50	術の詠唱時間が20%短縮、最大HPが50%減少する

ガーディアン

アビリティ名	習得LV	解説
防御上昇	2	物理防御と術防御が5%増加する
痛恨の回避	4	クリティカルヒットを受けなくなる
ルアー	6	敵のターゲットになりやすくなる
毒防御	8	毒状態をもたらす攻撃を受けた際、状態異常を40%で無効化する
マタギの知恵	10	採掘時に採掘オブジェが消滅する確率が3%減少する
毒の耐性	12	毒状態になった際のHP減少速度が半減する
封印防御	14	封印状態をもたらす攻撃を受けた際、状態異常を40%で無効化する
防御の代償	16	物理防御と術防御が5%増加、敏捷が20%減少する
マヒ防御	18	マヒ状態をもたらす攻撃を受けた際、状態異常を40%で無効化する
踏ん張り	20	敵から攻撃された際最初の1回はのけぞらない
石化防御	24	石化状態をもたらす攻撃を受けた際、状態異常を40%で無効化する
打撃抵抗	28	物理攻撃のダメージを20%減少する
リジェネ	36	戦闘時、約2秒経過ごとにHPが最大値の1%分自然回復する
コンボ追加3	40	くり出せる通常攻撃が1回増える、最大HPが30%減少する
リラックス	45	戦闘時、約2秒経過ごとにTPが最大値の1%分自然回復する
癒しの翼	50	HP回復効果を持つ術技の効果が1.5倍になる

テクニカル

アビリティ名	習得LV	解説
敏捷上昇	2	敏捷が10%増加する
ダッシュ	4	戦闘中の移動速度が40%増加、物理防御&術防御が5%減少する
気配消し	6	敵シンボルの発生率が減少する
吸い上げ	8	ドロップアイテムの回収可能範囲が拡大する
マタギの嗅覚	10	採取オブジェの発見数が増加する
エスケープ	12	逃走成功までの必要時間が短縮する
落下お金増加	14	敵撃破時のガルドのドロップ額が1.3倍に増加する
跳躍後	16	バックステップの移動距離が80%増加する
黄金の手	18	採取時にレアアイテムを採掘する確率が増加する
敏捷の代償	24	敏捷が10%増加、物理防御&術防御が5%減少する
ジャンプ	28	ジャンプの高さが30%増加する
跳躍前	32	前ステップの移動距離が50%増加する
コンボ追加2	36	くり出せる通常攻撃が1回増える、最大TPが20%減少する
マタギの遠目	40	採取オブジェの発見可能範囲が拡大する
踏ん張り3	45	敵から攻撃された際最初の1回はのけぞらない、最大TPが40%減少
グミの達人	50	グミ系回復アイテムの効果が2倍になる

イノセント

アビリティ名	習得LV	解説
幸運上昇	2	幸運が10%増加する
覚醒遅延	5	テンションゲージの時間経過による減少量が緩和される
覚醒容易	8	テンションゲージの増加量が20%上昇する
覚醒	10	覚醒状態時に秘奥義を使用することができる
覚醒延長	15	覚醒状態時のゲージ量が2倍になり、覚醒持続時間が延びる
幸運の代償	20	幸運が20%増加、攻撃&知性&物理防御&術防御&敏捷が10%減少する
威圧	30	敵シンボルが逃げやすくなる
絆追加	40	戦闘時に絆値が増加する行動を行なった際、上昇値が1加算される
悟り	50	戦闘時、約2秒経過ごとにHPとTPが最大値の1%分自然回復する

ヴァーサス

アビリティ名	習得LV	解説
ハンデ	2	すべてのパラメータが20%減少、獲得経験値が10%上昇する
ハンデ2	3	すべてのパラメータが40%減少、獲得経験値が15%上昇する
ハンデ3	4	すべてのパラメータが60%減少、獲得経験値が20%上昇する
ハンデ4	5	すべてのパラメータが90%減少、獲得経験値が25%上昇する
能力衰退	6	攻撃、知性が30%減少する
技威力低下	7	技の威力が80%減少する
術威力低下	8	術の威力が80%減少する
能力増幅	46	攻撃、知性、物理防御、術防御、敏捷、幸運が10%増加する
ボーナス	47	戦闘勝利時に獲得できるガルドの額が20%増加する
玄人の鍛錬	48	獲得経験値が20%増加する
業師の技法	49	獲得スタイルポイントが20%増加する
危険の報酬	50	獲得経験値が90%増加、最大HPが90%減少する

戦闘時の行動

戦闘時の行動

本作の戦闘システムDS-LMBS(ディメンション ストライド-リニアモーションバトルシステム)は、自由度が非上に高いぶんアクションの腕前が問われる。戦闘時にとれるすべての行動の役割、効果、影響などについて、実戦中に確認しているようでは遅い。戦闘行動に関するポイントを頭にたたき込み、瞬時に最適な判断を下せるよう、この場でしっかりと理解しておこう。

戦闘中もポーズしたり、メニューを開けば考える時間はできる。闇雲な行動は避けること。

移動

キャラクターがとれる行動の中でも、移動は基本にして最重要ともいえるアクション。攻撃が当たるかどうかは敵との間合いがものをいうし、的確な移動ができれば敵からの反撃も避けやすい。目立たないからといって軽視していると、必ず痛い目を見るだろう。下記の移動方法について知り、使いこなしてもらいたい。

→移動方法の特徴

走り 操作 敵の方向へ⬅or➡

ターゲッティングした敵に向かって走り寄る。これで間合いを詰め攻撃に繋げよう。もちろん反撃には注意を。

移動中でも瞬時に他の行動に移れる。敵に攻撃の予兆が見えたら止まるか防御。

後ろ歩き 操作 敵の逆方向へ⬅or➡

少しずつ後ずさりターゲットとの距離を開ける。移動速度はかなり遅く、回避目的で使うのはおすすめしない。

間合いの微調整には便利。逃げるならフリーランやバックステップ(→P048)を。

フリーラン 操作 Rボタンを押しながら十字ボタン

戦闘フィールドを自在に駆け回れる。これを駆使すれば敵の背後に回り込んだり、思い切り離れることも可能。

非常に効果的な移動手段。一部の行動を瞬時に出せないが使いどころは多い。

ジャンプ 操作 ⬆

真上に飛び上がる。走っている最中は斜め前方に飛べる。小さい敵を飛び越したり、空中の敵に近づいたりと用途は多い。攻撃を出せば滞空時間を延ばせる。

空中にいるあいだは無防備だが、地面に展開される攻撃の回避に便利。

バック宙 操作 ⬆+⬅or⬆+➡※左右は敵の逆方向

前後に向かって後方宙返りを決める。攻撃などに繋ぐことはできないが、速度が早いうえジャンプより高く飛べる。ターゲットから急いで離れたいときに有効。

回避重視の移動方法で安全性は高いが、着地の瞬間は無防備。

通常攻撃

通常攻撃は数ある攻撃方法の中でも、もっとも基本となるもので、それぞれのキャラクターが装備している武器を使って敵にダメージを与えられる。威力は術技（→P046）には及ばないものがほとんどだが、使用に制限がなく使い勝手のよさでは一番だ。通常攻撃には下記の5種類があり、どれも特徴が際立っている。状況に応じて使い分け、敵を攻め立てていこう。

性能はキャラクターごとに大きく異なる。詳しくはキャラクターデータ（→P064）を参照。

➔移動方法の特徴

中段攻撃

操作	Aボタン

その場で武器を振るう。銃を使う者は立った姿勢で射撃する。通常攻撃の基本でもあり使い勝手は抜群だ。

隙が少なく安全度も高い。攻撃方法で迷ったら、とりあえずこれを出すのも手。

下段攻撃

操作	↓+Aボタン

足元の敵に向け攻撃する。接近戦用武器なら敵を浮かせることも。射撃武器はその場でしゃがみこんで攻撃。

身体が小さな敵に有効。浮かせた敵を追いかけて空中コンボに持ち込むのもいい。

上段攻撃

操作	↑+Aボタン

頭上の敵に対し攻撃を仕掛ける。下段攻撃同様敵を浮かせられるものもあるが、小さい敵には当たらない。

銃の場合は斜め上方を狙って射撃。空中を飛ぶ敵に対して有効な通常攻撃だ。

ジャンプ攻撃

操作	ジャンプ中にAボタン

空中で武器を振るう。ジャンプ時以外に上段攻撃などを使った結果飛び上がった場合にも出せる。攻撃中は落下が止まるため滞空時間延長にも有効。

連続で出せばかなりの時間滞空していられる。敵の攻撃をやり過ごそう。

フリーラン攻撃

操作	フリーラン中にAボタン

フリーラン時に出せる唯一の攻撃方法。接近戦用の武器でなぎ払ったり、横っ飛びで射撃したりとほかの通常攻撃にはない、特殊なモーションの攻撃が多い。

回り込んだ勢いから出し、ほかの通常攻撃に繋いでコンボを決めよう。

連続攻撃と通常攻撃の変化

フリーラン攻撃以外の通常攻撃は、くり出したあとAボタンを連打するだけで連続攻撃になる。コンボを狙うときの基本となるので覚えておこう。ただし通常攻撃の性能や敵の性質の違いによっては、攻撃が途中で切れる場合もある。通常攻撃には途中で十字ボタンを追加入力すると、性能や攻撃方向が変化するものもあるため、性質を理解して的確に攻撃を繋げていきたい。

上段攻撃で飛び上がったらそのままジャンプ攻撃に移行。形は変化しても連続で攻撃し続けられる。

術技

キャラクターは攻撃から回復まで、さまざまな力を秘めた術技を習得し使用することができる。術技を使うには決まった量のTPを消費しなければならず、使い放題というわけにはいかない。とはいえ術技の効果は大きく、攻撃術技の威力は総じて通常攻撃のそれを遥かに上回る。TP切れを恐れずに利用しよう。なお術技は技と術のことだが、この両者には発動の手順に大きな違いがある。技が瞬時に効果を発揮するのに対し、術は発動までに詠唱時間を必要とする。詠唱中に敵に邪魔されると発動そのものができないので注意したい。

→技の種類と特徴

特技

技は連続攻撃における用途の違いにより4つの種類に分けられる。そのうちの特技はもっとも基本となる技で、威力は総じて通常攻撃より少し高い程度だが消費TPも少ない。

最大TPが増えれば、特技のTP消費量は気にならない。積極的に使おう。

秘技

特技よりやや威力に優れる代わり、消費TPが多い。特定の特技を強化した性能を持つものが多いのも特徴のひとつだ。この秘技より上位の技はすべて攻撃用の性能になっている。

通常攻撃や特技からこの秘技に繋ぐだけでコンボが成立する。

奥義

レベルアップで習得する技の中では、最高峰の性能を持つ。特技や秘技をより強化したり、2種類以上の特技を組み合わせたものが揃っている。それだけに消費TP量は多く乱発は禁物。

普段はこの奥義までコンボを繋げれば、かなりのダメージが見込める。

秘奥義

ほかの技とは一線を画す究極攻撃。習得や使用方法も異なるため(→P051)、利用する際には注意が必要だがその威力はケタ違いだ。奥義からコンボを繋げて強敵を打ち倒してやろう。

前世で神々だったキャラクターの力を一瞬発揮。まさに神の鉄槌。

→術の種類と特徴

攻撃術

術は技とは違って、性能により3種類に分類できる。攻撃術は文字どおり敵にダメージを与える効果のある術。属性(→P056)を備えるものが多く、敵に合わせて使い分けると非常に強力。

詠唱は必要だが一度に複数の敵を攻撃することも可能。敵が多ければぜひ使おう。

回復術

仲間キャラクターのHPや状態異常を回復させる効果がある。モンスターからの攻撃によりダメージを負った味方を癒してさらに戦わせる、激戦における必需品ともいえる術だ。

術技の中では唯一戦闘時以外にも使える。ダメージを回復させ次戦に備えよう。

補助術

攻撃力や防御力など、キャラクターの戦闘能力に関わるパラメータを一時的に増強させる術。地味だが確実な戦力強化が可能なので、あらゆる戦闘で活用していくといい。

味方にかける術のため失敗することがない。効果切れに注意して利用しよう。

術技の使用

術技を使う際の方法にはふたつある。ひとつはBボタンを用いるショートカット操作で、もうひとつは戦闘メニューを開いて使う方法だ。以下にそれぞれの特徴を解説しているが、どちらも使い勝手の点では一長一短ある。戦況や自分の腕前に合わせ、両者を使い分けていくといいだろう。いずれの方法でも技は瞬時発動、術は詠唱時間が必要という性質に変わりはないのを忘れずに。

性質に適さない設定をしていると、思うように発動させられないことも。特徴をよく考えよう。

術技の使用手段

ショートカットに設定して使う

Bボタンと十字ボタンの組み合わせて、4つまでの術技をショートカットに設定できる。素早く発動させられる反面、各設定を覚えていなかったり操作ミスによって暴発する可能性がある。

たとえば↑+Bの術技発動に失敗するとジャンプしてしまう。術を設定していると無防備になりがち。

戦闘メニューから使う

メニュー内の術技項目から選んで使うため失敗はない。確実ではあるが連続攻撃中はテンポが乱れることも。ほかの仲間に対して術技使用を指示する目的で使うといいだろう。

術を選んだら、メニューを閉じBボタンを押したまま攻撃術はRボタン、その他は左右で目標を選ぼう。

術技の熟練度

術技を発動すると、そのつど術技の使用に熟達していく。これを数値で表わしたのが術技熟練度で、高めていくと下で紹介するような効果がある。ゆくゆくはすべての術技の熟練度を限界まで高められるよう、使い分けていくこと。なお熟練度の獲得量は設定しているスタイルによって変化する。また熟練度は1000獲得するたびレベルが上がり、最高でレベル5まで上がる。

レベルは★印の数で判別。最高レベルになった術技は使うのを控え、未熟な術技を鍛えよう。

術技熟練度の影響

新たな術技の習得

術技はキャラクターのレベルが上がると習得できるが、特定の術技のレベルが一定値以上に達していることが習得条件に加えられている術技もある。そうした術技を早めに習得するためにも、関係する術技を優先して使い、積極的に熟練度を稼いでいこう。

消費TPの軽減

術技のレベルが上がるたび、その術技の発動に必要な消費TP量が減っていく。右の術技レベルと消費TP率の表を見るとわかるが、最高のレベル5だと基本値の半分のTPで発動可能。初期消費量が多い術技ほど効果が高いので、無理してでも使おう。なお最低でも1は消費する。

●術技レベルと消費TP率

術技レベル	消費TP率
1	100%
2	90%
3	80%
4	70%
5	50%

防御と回避

戦闘中の行動には、モンスターからの攻撃に対する防御及び、回避の方法もいくつか用意されている。下で解説するそれぞれの特徴をしっかり理解し、操作の仕方を覚えて激戦での生き残りを図ろう。もちろんこれだけでは戦局は打開できない。これらの行動から、いかにして反撃のチャンスへと繋げるかが重要となる。

➔防御と回避行動の特徴

物理防御

操作	Yボタン

守りを固めて敵の物理攻撃によるダメージを減らす。横や背後からの攻撃にも有効だがガードブレイク(→P055)が発生する恐れがあるため過信は禁物。

防御に成功すればテンションゲージ(→P050)もたまる。

術防御

操作	Yボタン+⬇

敵の使う攻撃術によるダメージを軽減する。物理防御とは違いガードブレイクが発生することはないが、効果がすぐ切れてしまう。タイミングを図って使おう。

物理防御中に十字ボタン↓でも発動。敵の行動を見て使い分けを。

前ステップ

操作	Yボタン+ターゲット方向

敵がいる方向へステップし一気に距離を詰める。密着しているほど近ければ、すりぬけて敵の背後へ回り込める。

攻撃寸前の敵に対して使えば、回避と同時に反撃が可能。攻防一体の回避技だ。

バックステップ

操作	Yボタン+ターゲット逆方向

後方へ飛びすさって敵との距離を開ける回避行動。後ろ歩きよりはるかに素早く離れられるのでこちらを使おう。

攻撃間合いの広い敵からは逃げ切れないことも。着地直後の無防備状態には注意。

受け身

操作	吹き飛び時にYボタン

敵の強力攻撃を受けて吹き飛ばされたときに使えば、すぐに起き上がれる。追い討ちを防ぎ、すかさず反撃に出よう。

失敗してダウンするとかなり不利に。攻撃されたらすぐYボタンを押す習慣を。

その他の行動

これまで紹介してきた主要な戦闘行動以外にも、ボタンひとつで実行できる重要な行動がある。下記の戦闘行動は、敵に直接ダメージを与えるものではない。だがその特性を覚えておくと、いざというとき速やかに窮地を凌げるようになる。余裕があるときに操作を確かめておき、万が一の危機に備えよう。

➔重要行動の特徴

キャラクター変更

操作	Lボタン

プレイヤーが操作するキャラクターを変える。変更は一瞬で行なわれるため、操作キャラクターが戦闘不能に陥った場合の回復や、コンボ継続に便利。

操作モード変更

操作	SELECT

現在の操作モードを、押すたびにマニュアル→セミオート→オートの順番で変更。敵の強さや状態に合わせて、適したものに変えていこう。

ターゲット変更

操作	Rボタン

攻撃目標とする敵を変える。ターゲットしている敵の頭上には、残りHPを示すバーが表示されるので、それを確認するために使うという使用法も有効。

戦闘メニュー

戦闘中にXボタンを押すと開く戦闘メニューからも、さまざまな行動を実行できる。いずれも戦闘の勝敗を分かつものばかりなので、それぞれの役割をしっかり理解しておきたい。またメニューを開いているあいだは戦闘が一時停止しているため、戦術を練りたいときに利用する手もある。ちなみに、ワイヤレスモードでは親機のプレイヤーしか開くことができない。

メニューといっしょに残っている敵の数と名前も確認可能。じっくり考えて狙うべき敵を見出そう。

戦闘メニュー解説

術技使用

術技メニューから直接術技を選択し、使用する。オートで行動している味方に指示するときはもちろん、直接操作しているキャラクターの術技を確実に使いたいときにも便利。また、そのまま術技のショートカット設定を変更することもできる。

オート時の術技使用制限も可能。使わない術技に合わせYボタンを押そう。

アイテム使用

所持アイテムの中から、回復アイテムをはじめとした戦闘時に効果を発揮するアイテムを使う。ただし指示してから実際にアイテムを使うまでには少し隙があり、そのあいだに敵に攻撃されると使用そのものがキャンセルされてしまう。アイテムを使うとキャラクターごとに専用ボイスを叫ぶので、それを聞き届けるまでは油断しないように。

装備変更

キャラクターの装備品を変える。敵の中には特定属性を弱点とする者がいるので、それに合わせて属性を備えた武器を用意、変更するといい。

作戦変更

味方に与えた作戦（→P058）を変える。オート設定のキャラクターが思うように動いてくれなければ見直そう。ただし、陣列はこの場では変えられない。

（→P058）

逃走

戦闘からの逃走を試みる。選択するとエスケープゲージが出現。ゲージがいっぱいになるまで粘れば逃走成功となる。エスケープゲージは時間経過でたまっていくが、敵から攻撃されると増加する。なおイベント戦やボス戦からは逃げられない。

双方の平均レベルを比べ味方が高いほどゲージがたまりやすい。

敵撃破後の行動

敵にダメージを与え、HPをゼロにするとその敵を撃破したことになる。倒れた敵は1枚が所持金の6分の1にあたるコインを6枚、運次第ではアイテムが入った道具袋や宝箱を落とす。これらを拾わなければ、戦闘終了後にガルドやアイテムを入手できないので、フリーランを使い回収しよう。ただし状況次第では回収をあきらめ戦闘に専念すべき場合もある。一瞬の判断が鍵だ。

敵全滅後は急いで回収を。このときだけはRボタンを使わずにフリーランが可能になる。

Battle System

テンションゲージと覚醒

テンションゲージとは

戦闘時、キャラクターの感情はさまざまな行動やその結果によって少しずつ高ぶっていく。これを示すのがテンションゲージで、戦闘中のステータス上に表示される。テンションゲージは以降で紹介する覚醒状態をはじめとした有利な状況をキャラクターにもたらし、特に強敵との戦闘で真価を発揮する。テンションゲージに関する確かな知識を得て、激戦に打ち勝つ力に変えよう。

HPとTPゲージの上にあるのがテンションゲージ。最高までたまり覚醒状態になると激しく点滅する。

テンションゲージの変化

テンションゲージ上昇による覚醒状態への変化は、以下のような流れで起こる。思ったよりもテンションゲージがたまらないと感じたら、これを参考に行動を見直してみよう。なおテンションゲージは戦闘が始まるたびゼロに戻され、前回のゲージを引き継ぐことはできない。つねにその戦闘限りのものと心得よう。

→覚醒状態の流れ

通常時　（ゲージ量0～99）

テンションゲージがたまっていない通常時は、特定の戦闘行動でゲージが増加する。詳しくは右にまとめているとおり、積極的に攻撃を加えたり、的確に防御を決めることでゲージが大きく増えることを覚えておこう。なお時間経過によるゲージの減少量は、スタイルを「イノセント」にしていると1底上げされる。そのため「イノセント」をセットしてフリーランをしていればゲージは減少しなくなる。

●テンションゲージ増減量

戦闘行動	ゲージ変化量
攻撃ヒット	+√（ヒット数+2）
敵の攻撃を防ぐ	+10
ドロップ物を拾う	+2
時間経過（通常時）	−4（1秒ごと）
時間経過（フリーラン）	−1（1秒ごと）

↓

テンションゲージ100で覚醒状態へ移行

↓

覚醒時　（ゲージ量100→1）

テンションゲージが100に達すると、そのキャラクターは覚醒状態になり数々の特典を得られる。その反面ゲージの増減量は倍加、何もしなければあっという間にゲージがゼロになり、覚醒状態が終わってしまう。覚醒時は、積極的にゲージを増やす行動を実行しよう。覚醒状態が終わるとテンションゲージの増減量は元に戻る。

覚醒状態を示すオーラが出現したら攻撃を。「イノセント」セット時ならフリーランで維持できる。

↓

覚醒状態終了

覚醒状態

覚醒状態に入るとキャラクターの周囲に輝くオーラが出現。この状態だと右のような特殊効果を得られ、戦闘能力が飛躍的に高まる。この効果を生かすため攻撃を当てれば、ゲージが回復するので一石二鳥だ。なお、以降で紹介するふたつの行動は覚醒状態でのみ使用できるが、終了後は必ず覚醒状態が切れてしまう。

→覚醒状態の効果

- ダメージ50%増加
- 状態異常(戦闘不能以外)回復
- 詠唱時間半減
- TP消費量半減
- 移動速度20%上昇

インフィニティージャム

キャラクターが覚醒状態のときにLボタンとRボタンを同時押しすると、インフィニティージャムが発動する。これは無防備な敵に対し、味方全員で一斉攻撃できる攻撃モード。インフィニティージャム中はゲージが増えず、ひたすら減るだけだが、敵に攻撃を当てれば減少は止まる。キャラクターを連続でチェンジし、途切れることなく攻撃を当てよう。ゲージがなくなるか敵が倒れれば終了となる。

敵は無防備だが、攻撃の手を止めるとコンボは途切れる。せっかくのチャンスをムダにしないように。

インフィニティージャムに備えた準備を!

インフィニティージャムを維持するには、つねに誰かが攻撃を当てていることが大切。まずは術技セットの傾向を揃えておこう。出撃メンバー全員の連続攻撃の手順を合わせれば、毎回操作を変えずとも連続攻撃を続けられる。また、ひとりの攻撃の出が遅ければ、そのままのキャラクターには長時間攻撃が続く術技を最後に使わせるなど、全員をひとりと見て術技をセットしよう。

ボタンによるキャラクター変更は、①→②→③→①……という順で回り続ける。

秘奥義

アビリティ「覚醒」をセットしているキャラクターが覚醒状態になったとき、AボタンとBボタンを同時押しすると秘奥義が発動する。このときTPが100必要なので注意しよう。秘奥義の性能はキャラクターごとに異なるが、敵に大ダメージを与えられることに変わりはない。強敵を相手にするときはぜひ発動させたい。ただし、秘奥義を使うと覚醒状態も終わってしまう。

秘奥義はゲージ残量に関わらず効果は同じ。覚醒状態でギリギリまで粘り、最後に秘奥義、が理想。

Battle System

各種の状態変化

状態異常

一部の敵が使ってくる特殊攻撃を受けると、キャラクターが不利な状態にされてしまうことがある。これが状態異常で、種類によって下記のように症状が異なる。毒状態と戦闘不能以外は戦闘が終わると回復するが、放置していては戦闘に支障をきたすことは確実。特に石化状態と戦闘不能は、全員がどちらかの状態になると全滅とみなされるので最優先で回復させること。

状態異常になるとキャラクターのステータス上にアイコンがつく。画面外で見えない味方にも注意。

→状態異常の種類

名称	外見	アイコン	影響	おもな回復手段
毒			時間経過でHPが低下。戦闘時は2秒、平時に移動すると3秒おきに最大HPの2%ずつ減る。	【道具】ポイズンボトル、パナシーアボトル 【術】リカバー、レストア
麻痺			何らかの行動をとろうとした際、8分の1の確率で身体がのけぞり、行動を中断される。	【道具】パラライボトル、パナシーアボトル 【術】リカバー、レストア
石化			全身が石のように硬くなり行動不能になる。急いで回復させないと全滅する恐れがある。	【道具】ストーンボトル、パナシーアボトル 【術】リカバー、レストア
封印			一切の術が使えなくなる。技は使えるので、役割次第では大きな被害にならずに済む。	【道具】シールボトル、パナシーアボトル 【術】リカバー、レストア
気絶		−	度重なる攻撃で意識を失った状態。約4秒経過するか、ダメージを受けると回復。	【道具】ウィークボトル、パナシーアボトル 【術】リカバー、レストア
戦闘不能			ダメージがたまりHPがゼロになった状態で、まったく行動できない。最優先で回復させよう。	【道具】ライフボトル 【術】レイズデッド

状態変化

特殊な状態の中でも、キャラクターの有利に働く状況を状態変化と呼ぶ。状態変化には以下の3種類があり、特定の術技やアイテムを使うと効果が現われる。いずれも戦力増強に欠かせないのでぜひ利用しよう。なお状態異常と状態変化が混在した場合、状態異常を回復させても状態変化は残るので心配する必要はない。

→状態変化の種類

名称	アイコン	効果
物理攻撃力上昇		通常攻撃や各種の技によるダメージを増加させる。補助術の「シャープネス」、「AGシャープ」で付加させることが可能。ルカとスパーダの「剛招来」は、使用した本人にのみ効果がある。
物理防御力上昇		敵が使う物理攻撃によるダメージを軽減できる。「バリアー」、「フィールドバリア」などの補助術にこの効果がある。強敵と対戦する際は、常時この状態変化を付加させるのが望ましい。
食事効果発揮		料理アイテムを食べたキャラクターに付加される。上記のふたつとは異なり戦闘中はアイコンが表われず、コンディション画面にのみ表示。戦闘終了ごとに効果切れに注意しよう。

怒り状態

怒り状態は味方キャラクターには現われない、敵特有の状態変化。敵はダメージを受けるたび、怒り値と呼ばれる特殊パラメータを増やしていき、これが一定値に達すると怒り状態になる。怒り状態の敵は攻撃を受けてものけぞらなくなるため、下手に手を出すと反撃されかねない。怒り状態は時間経過で解消されるので、それまでは防御に徹して怒りが収まったら再度攻撃しよう。

怒り状態はダメージを受けていないときに発動。コンボが途切れなければ、怒り状態にはならない。

怒り状態の予兆を見逃すな!

敵の怒り状態には前段階として、怒り寸前状態がある。怒り値限界の80%に達すると、敵頭上に黄色いアイコンが出現、100%で赤いアイコンになり怒り状態となるのだ。寸前状態になったら怒り状態を警戒しよう。

体勢変化

さまざまな戦闘行動の結果、キャラクターの体勢が一時的に変化することがある。これらの体勢変化は状態異常などに比べると、非常に短時間で解消される。しかし状況次第ではキャラクターの行動に多大な影響を与えることもあり、油断は禁物。体勢変化の特徴と原因を知り、戦闘行動を選ぶ際の参考にするといいだろう。

体勢変化の種類

行動後硬直
技の使用直後、ジャンプからの着地直後などは、一瞬行動できなくなってしまう。この無防備な体勢を敵に狙われないよう注意。

術詠唱
術の発動には詠唱が必要だが、このときはまったくの無防備。術は敵から離れて使おう。逆に詠唱中の敵は積極的に攻撃し妨害を。

のけぞり
攻撃を受けた衝撃で身体が一瞬のけぞった状態。再度攻撃を当てるとのけぞりが続き、敵にこれをくり返して連続攻撃を決めるのがコンボ。

踏ん張り
攻撃を受けダメージを負ってもなお耐えている状態。ここからは即行動できるため反撃に移りやすい。逆に踏ん張っている敵は危険だ。

吹き飛び
強烈な攻撃を受けると遠くへ飛ばされ、そのままダウンする。真上に吹き飛んだ場合は「浮き」で、敵なら空中コンボのチャンス。

ダウン
地面に倒れ込んだ状態。起き上がるまでは完全に無防備で、攻撃されるとダメージも受ける。ただし起き上がり自体は邪魔されない。

Battle System

連携とコンボ

連携攻撃の意義

キャラクターがひとりで、あるいは味方と協力して敵を攻撃し続ける連携攻撃は、戦闘における重要行動のひとつ。単に大ダメージを与えられるだけではなく、敵の行動を長時間封じることができるため、結果的に安全になるからだ。チャンスを見つけたら積極的に狙っていこう。とはいえ連携攻撃の実行には準備と知識、そしてテクニックが必要。以降の解説でそれらを知っておこう。

どんな強敵であっても連携攻撃が決まれば無力化できる。まさに攻撃は最大の防御、といったところ。

コンボの仕組み

連携攻撃の中でも、無防備な敵に攻撃が間断なく当たり続ける状態をコンボという。コンボが成功しているあいだはヒット数が加算され、テンションゲージやスコア(→P063)も多く獲得できる。チャンスがあれば積極的に狙おう。その際は特技の性質を用いた、特技連携を利用すると多彩なコンボを組めるので覚えておきたい。

コンボが繋がると上画面の右上にヒット数が表示される。

攻撃を続けるとヒット数が増加。さらなる高みを目指そう!

特技連携について

通常攻撃や各種の技は、使用後にわずかな隙や硬直が生まれる。この隙や硬直は直後に上位の技を使うとキャンセルが可能。これを利用したのが特技連携で、最大で右のように5種類の攻撃を素早くくり出せる。

●特技連携の流れ

通常攻撃 → 特技 → 秘技 → 奥義 → 秘奥義

空中コンボ

コンボを空中で決める空中コンボは、DS-LMBSが可能とした連携攻撃の一種。通常のコンボと大きな違いはなく、敵を空中へ打ち上げて特定の技で追いかける、というアクションが必要になる程度。空中コンボはやや難しいが、敵が落ちるまで無防備状態にさせられるためコンボを継続しやすい。また地上ではコンボに使えないが、空中なら可能という技もある。多くのパターンを試そう。

ルカの「鳳凰天翔駆」は地上だと出るまで時間がかかるが、空中ではすぐに攻撃できる。

コンボ実行時の注意点

やみくもに攻撃をくり出しても、ある程度ならコンボは繋がる。しかしよりヒット数の多い、多段コンボを狙うならばコンボのメカニズムを熟知しておかなければならない。ここではコンボをはじめる際に注意すべき点と、コンボが成立する状況、及びそれらの具体例を紹介する。よく目を通し、実戦で臨機応変に活用していこう。

→コンボ成立に関係する状況

コンボ開始時の注意点

実戦でコンボを実行する場合、コンボの組み立てもさることながら、まずはコンボをいかにしてはじめるか、ということに気をつけなければならない。敵の中にはこちらの攻撃を防御したり、もしくはダメージを受けても耐える者がいる。そうした敵にやたらと攻撃しても返り討ちにされるだけだ。コンボ開始に関係する下記の戦闘システムや敵の能力を見極め、コンボを狙っていこう。

防御とガードブレイク

防御している敵にコンボは決められないが、防御はそれ自体に耐久力がある。前から攻撃すると1、後方だと2減少し、合計20でガードブレイクが発生。防御が外れ無防備にさせられる。

のけぞり耐久力

敵に対してコンボを決めたければ、最初にのけぞり状態に持ち込まねばならない。ただし敵の平均レベルが味方平均レベルより6以上高いと、「レベル差−5」ののけぞり耐久力がすべての敵に発生する。敵はこの耐久力の回数、攻撃を当てられてものけぞらないので、コンボ狙いなら反撃覚悟で攻撃しよう。なおのけぞり耐久力の上限値は、戦闘難易度によって異なる(→P036)。

コンボが繋がる状態

攻撃を受けてのけぞった敵を、再度攻撃してのけぞり状態を維持する。これがコンボの基本だ。のけぞり状態でなくとも敵が行動できず、かつ無防備になっていればコンボは繋がる。そのためコンボの途中で敵を気絶させ、さらに繋げる戦法が有効だ。

気絶

時間が経ってもコンボを繋げられるがこの状態にするのが困難。

のけぞり

繋げられる時間はわずかだが攻撃を当てるだけで引き起こせる。

コンボが切れる状態

コンボが切れる条件は繋げる場合の逆。つまり敵が行動可能で無防備でなくなった瞬間にコンボは切れる。また踏ん張り状態のように、ダメージは受けるがひるまない場合も同様。コンボを繋げるならこうした状況を起こす技の使用は控えよう。

ダウン

起き上がるときコンボが切れる。前段階の吹き飛び状態にも注意。

踏ん張り

攻撃をものともせず耐えている敵には、コンボは決められない。

コンボとダメージ

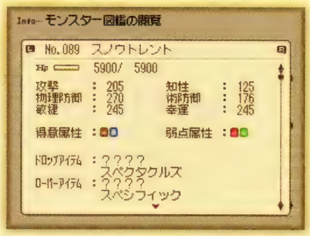
コンボを継続してヒット数が増えていくと、攻撃で与えられるダメージ量が少しずつ低下する。最終的には右表のように、通常時より約4割もダメージが低くなってしまう。とはいえコンボ中は一方的に攻撃しているから攻撃が外れる心配もなく、時間あたりのダメージ量は単発攻撃より上。気にせずコンボを続けていこう。

→コンボ数とダメージ低下

ヒット数	ダメージ変化
1～19	変化なし
20～39	通常時の90%
40～59	通常時の80%
60～79	通常時の70%
80以上	通常時の60%

属性の種類と影響

属性は特定の攻撃方法やキャラクターの防御能力に付加されている要素。属性は影響によって大きく下記の3種類に分けることができるが、これらが互いに関係し合うことによってダメージ量が変化する。各属性による影響の役割を知り、戦闘に生かそう。なお防御能力である弱点属性や得意属性と違い、攻撃属性は使う術技や武器によって毎回変化するので注意が必要だ。



防御関係の属性影響は味方ならステータス画面、敵ならモンスター図鑑にて確認することができる。

→属性の種類

攻撃属性

攻撃方法が備えた属性。敵の弱点と同じ属性で攻撃すればダメージが増加、得意と同じならば逆に減少する。

味方	通常攻撃属性（武器に付属） 術技攻撃属性（術技に付属）
敵	攻撃属性（各種攻撃に付属）

弱点属性

特定の属性に弱いことを示す属性影響。これを狙うことで大ダメージを与えられる。味方は弱点属性を持たない。

味方	なし
敵	弱点属性（身体能力に付属）

得意属性

弱点とは逆に、特定属性に抗える力の大きさを示す。敵の得意属性と同じ属性の攻撃を使うのは控えよう。

味方	防具得意属性（防具に付属） 装飾品得意属性（装飾品に付属）
敵	得意属性（身体能力に付属）

得意と弱点の重複

属性は火、水、土、風、光、闇の6つがあり、多くのキャラクターは複数の属性に対する属性影響を備えている。そのためある攻撃が持つ攻撃属性が、防御側の得意属性と弱点属性の両方に影響するケースは多い。この場合はすべての影響を掛け合わせ、最終的な属性影響が導き出される。詳しくは以下を参照。単一属性の攻撃は、効果が両極端に出やすいことを覚えておこう。

術技の攻撃属性は武器ではなく、術技そのもので決まる。敵の防御属性に合わせて使い分けよう。

→属性の重複例

味方（攻撃属性）	敵A（防御属性）	敵B（防御属性）
属性	1.5倍	0.5倍
属性＋	0.5倍	1.5倍

左の攻撃属性を持つ攻撃を使った場合、敵Aへのダメージは1.5×(0.5×0.5)=0.375倍、敵Bへのダメージは0.5×(1.5×1.5)=1.125倍となる。これが火属性だけの攻撃なら1.5倍と0.5倍、土属性だけなら0.25倍と2.25倍となり、影響が顕著になることがわかる。

ダメージ

ダメージの求め方

各種の攻撃によるダメージは、下記の算出式によって求められる。最終ダメージには、さらにコンボや属性修正が影響してくることも忘れないように。基本的には攻撃や知性を高めたうえで、強力な武器を装備すればダメージは増える。しかし実戦では行動内容や敵の反撃なども影響し、数式どおりの結果が出せるとは限らない。あくまで参考程度に考え実際の行動を重視しよう。

倒れる寸前の敵が防御、手間取っているうち別の敵が攻撃、とはよくあること。計算は目安に。

ダメージの算出式

基本攻撃力（物理）	（攻撃側攻撃×スタイル修正）×（各種アビリティの乗算値−4）×料理修正×覚醒時修正＋武器攻撃力
基本攻撃力（術）	（攻撃側知性×スタイル修正）×（各種アビリティの乗算値−4）×料理修正×覚醒時修正
基本防御力（物理）	（防御側物理防御×スタイル修正）×（各種アビリティの乗算値−4）×料理修正×覚醒時修正＋防具物理防御力
基本防御力（術）	（防御側術防御×スタイル修正）×（各種アビリティの乗算値−4）×料理修正×覚醒時修正＋防具術防御力
最終ダメージ	｛基本攻撃力−（基本防御力÷2）｝×攻撃方法威力

クリティカルヒット

戦闘中、敵に与えたダメージは毎回数字となって表示されるが、突然大きなダメージが出ることがある。これはクリティカルヒットが発生したためだ。クリティカルヒットは下の算出式により求められる確率により発生し、敵に与えるダメージが倍になる。敏捷と幸運が高まる「テクニカル」をセットしていると発生率が上がるので、クリティカルヒットを狙うならばぜひセットしてみよう。

クリティカルヒットの判定は攻撃のたびに行なわれる。手数の多い攻撃方法を使うのもいい。

クリティカルヒット発生確率	＝	攻撃側幸運×2÷レベル＋（攻撃側敏捷−防御側敏捷）÷200

Battle System

作戦と隊列

作戦設定の種類

戦闘には3人のキャラクターが出撃できるが、普段プレイヤーが操作できるのはそのうちのひとりだけ。残るふたりはオートモードで行動するため、思いのまま戦わせることは困難。そんな彼らの行動を制御するには、作戦画面で各種の設定をしなければならない。さらに作戦画面では隊列も変更できる。作戦画面で変えられる要素とその役割を知り、味方の活躍を促そう。

行動の基準となる基本行動はつねに表示されている。戦果が悪ければ、ここから見直そう。

→作戦設定で変更できる要素

基本行動
キャラクターの基本的な行動方針。オートで戦う味方は、普段この基本行動に従って戦闘行動を実行する。

優先行動
特定の条件が満たされた場合に限り、基本行動より優先的に実行する行動指示。最大5つまで設定しておける。

隊列
戦闘開始直後における味方キャラクターの配置。9ヵ所の設置ポイントへ、3人のキャラクターを振り分けよう。

基本行動

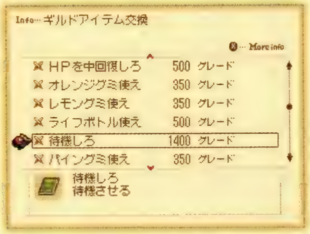
キャラクターには2種類の作戦を与えられる。基本行動は文字どおり普段の行動を制御する作戦で、次項で解説する優先行動が働かないときに効果を発揮する。詳しくは下にまとめているとおりだが、消費TP頻度には特に注意すること。TP回復の準備が十分でないうちは、できるだけ消費頻度の低い基本行動を選ぼう。また行動内容と距離のとり方は、キャラクターにより微妙に異なる。スタイルや術技を考慮して決めるといい。

→基本行動とキャラクターのとる行動

基本行動	キャラクターのおもな行動	消費TP頻度	敵との距離
自由戦闘	基本行動は技を中心とする攻撃。回復効果を持つ術技を習得しているキャラクターは、HP低下に伴いそれらの術技を優先使用する	中	[近距離]ルカ、スパーダ、エルマーナ [中距離]イリア、アンジュ、リカルド
全力戦闘	術技を惜しまず使い攻撃を仕掛ける。自分を強化する術技を習得しているキャラクターは、それらの術技を途切れず使う	大	[近距離]ルカ、スパーダ、アンジュ、エルマーナ [中距離]イリア、リカルド
近接戦闘	敵に近づき物理攻撃主体で攻める	中	[近距離]全員
後方戦闘	敵から遠ざかり、術や遠距離戦用攻撃主体で攻める	中〜大	[遠距離]全員
支援戦闘	術の使用頻度が高まる。回復術、補助術を習得しているキャラクターは、それらを優先して使用する	中〜大	[中距離]スパーダ、アンジュ、エルマーナ [遠距離]ルカ、イリア、リカルド
防御戦闘	防御と回避行動を優先使用する。防御を高める術技を習得しているキャラクターは、それらを積極的に使う	小〜中	[中距離]全員
節約戦闘	術技の使用を極力控え、通常攻撃主体で戦う。回復術もよほどHPが低下しない限り使わない	極小	[近距離]エルマーナ [中距離]エルマーナ以外全員

優先行動

キャラクターの行動をより細かく制御したければ、優先行動を利用しよう。優先行動をセットした状態で個々に定められた特殊条件下に入ると、基本行動よりこちらの行動を優先して実行する。行動内容の詳細はP060以降を参照のこと。優先行動は最初はごく基本的なものしか使えないが、ギルド内にあるグレードショップで購入すれば選択できるものが増えるので買い揃えよう。



優先行動の品揃えはギルドごとに異なる。特定のギルドでしか扱っていないものも存在する。

優先行動のセット順番に注意!

優先行動は同時に5個までセットできる。このときセットした順番が若いものほど、優先的に発動するようになる。ここで注意したいのは、発動条件が似ている優先行動のセット順番だ。行動の内容によっては、セットした優先行動が機能せずムダに終わる恐れもある。その場合は順番を変えたり別の優先行動を使おう。

●優先行動の間違ったセット例

1. 敵から離れろ
2. 攻撃に専念しろ
3. HPを大回復しろ
4. HPを小回復しろ
5. 薬で全員HP回復しろ

このようにセットした場合、敵が近づくと1が先に発動し、敵が近くに来なければ発動しない2の意味がない。また3が発動するとHPが大幅に減った味方がいなくなり、結果45は発動機会を失う。相反したり効果が似た優先行動をセットするときは注意。

隊列

敵シンボルに触れエンカウントしたあと、戦闘開始時に敵味方全員が戦闘フィールド上に配置される。このときの味方の並び方は、あらかじめ設定した隊列になる。普段は左に味方、右に敵と配置されるのでそれを考慮して並べ替えよう。ただし敵シンボルとの接触状況によっては、以下のように開始状況が変化してしまう。敵の強さ次第では苦戦を強いられる恐れがあるので覚悟しよう。

右端のマークが敵を示す。そちらに近い者ほど、敵と早い段階で接触しダメージを受けやすい。

→敵シンボルとの接触状況と隊列

正面から接触した場合

味方キャラクターの正面で敵シンボルに接触すると、通常の位置関係で戦闘が始まる。隊列設定時、物理防御に優れる者を右に配置しておけば被害を抑えられる。術を使う者は逆に敵から遠い、左側に置けば詠唱を邪魔されにくい。

この状況がもっとも多くなるはず。これを前提に隊列を考えよう。

背後をとられた場合

味方の背後から敵シンボルに接触されると、左に敵、右に味方という状況から戦闘が開始。しかも隊列自体は通常時と同じなため、敵から遠ざけたい術を使う後衛役が矢面にさらされる。急いで味方の位置を入れ替えて対処しよう。

右寄りに配置していた前衛役はすぐに左へ走り、敵を食い止めたい。

➔優先行動データ

種別	優先行動名	キャラクターの行動	販売ギルド							必要グレード
			シグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルポス	マムート	テノス	
攻撃系	攻撃に専念しろ	以下の条件で近くの敵に対し、通常攻撃と技を積極的に使用する ●[1]対象が地上にいて、その敵の重さが中量か重量なら、20%の確率で対象を浮かせる攻撃を使用 ●[2][1]を満たさなかった場合、80%の確率で攻撃				○	○	○	○	500
	術を盛大に使え	習得している攻撃術を、消費TPの多いものから優先し、80%の確率でリーダーのターゲットに対して使用する	○	○	○					250
	敵を攻撃しろ	以下の条件で近くの敵に対し、通常攻撃と技を使用する ●[1]対象が地上にいて、その敵の重さが中量か重量なら、20%の確率で対象を浮かせる攻撃を使用 ●[2][1]を満たさなかった場合、80%の確率で攻撃	○	○	○					200
	術を使って戦え	習得している攻撃術を、消費TPの中程度のものから優先し、70%の確率で離れた敵に対して使用する			○	○	○			500
	弱い術を使え	習得している攻撃術を、消費TPの少ないものから優先し、70%の確率でリーダーのターゲットに対して使用する					○	○	○	550
	空中コンボ全開で	以下の条件で近くの敵に対し、通常攻撃と技を積極的に使用する ●[1]対象が地上にいて、その敵の重さが中量か重量なら、100%の確率で対象を浮かせる攻撃を使用 ●[2][1]を満たさなかった場合、80%の確率で攻撃					○			700
	後衛を攻撃しろ	80%の確率で離れた敵を攻撃する				○				1400
	秘奥義は積極的に	覚醒状態でTPが100以上残っている場合、80%の確率で秘奥義を使用する							○	1400
	秘奥義は消極的に	覚醒状態でTPが100以上残っており、本人のHPが20%未満かつ味方2人以上のHPが40%未満の場合、80%の確率で秘奥義を使用する							○	1400
	詠唱を阻止しろ	術を詠唱している敵を80%の確率で攻撃する						○		700
	同じ敵を狙え	以下の条件でリーダーのターゲットに、通常攻撃と技を積極的に使用する ●[1]対象が地上にいて、その敵の重さが中量か重量なら、60%で対象を浮かせる攻撃を使用 ●[2][1]を満たさなかった場合、60%の確率で攻撃								初期所持
	違う敵を狙え	以下の条件でリーダーのターゲット以外に、通常攻撃と技を積極的に使用する ●[1]対象が地上にいて、その敵の重さが中量か重量なら、60%で対象を浮かせる攻撃を使用 ●[2][1]を満たさなかった場合、60%の確率で攻撃	○	○	○	○				500
防御系	守りを固めろ	敵からの攻撃が当たる寸前、90%の確率で物理攻撃ならガード、術攻撃ならマジックガードを行なう								初期所持
	回避行動を優先	近くの敵からの攻撃が当たる寸前、以下の行動を実行する ●[1]40%の確率で前ステップを使用 ●[2][1]を満たさなかった場合、80%の確率でバックステップを使用				○				850
	消極的な行動で	以下の行動を実行する ●[1]近くの敵から物理攻撃を受ける寸前、10%の確率で前ステップまたはバックステップを使用 ●[2][1]を満たさなかった場合、70%の確率でガードを使用 ●[3]術攻撃を受ける寸前、70%の確率でマジックガードを使用 ●[4]吹き飛ばされたとき、70%の確率で受け身を使用 ●[5]敵から攻撃されていないとき、5%の確率で攻撃 ●[6][1]～[5]を満たさなかった場合、80%の確率で待機	○							900
	弱ったときは待機	本人のHPが20%未満のとき、以下の行動を実行する ●[1]攻撃を受ける寸前、100%の確率で物理攻撃ならガード、術攻撃ならマジックガードを使用 ●[2]敵が近くにいるときは100%の確率でその敵から離れ、敵から離れているときは100%の確率で待機		○						350
	敵から離れろ	敵が近くにいるときは100%の確率でその敵から離れる		○						350
回復系	HPを小回復しろ	対象の術技を習得している場合、以下の回復行動を実行する ●[1]【ルカ】HPが40%未満になると、80%の確率で集気法を使用 ●[2]【イリア】味方のHPが80%未満になると、100%の確率でファーストエイドを使用 ●[3]【イリア、アンジュ】味方のHPが60%未満になると、100%の確率でヒールを使用 ●[4]【リカルド】ふたり以上の味方のHPが40%未満になると、60%の確率でヒールオブアースを使用 ●[5]【リカルド】味方のHPが20%未満になると、100%の確率でヒールオブアースを使用 ●[6]【エルマーナ】HPが40%未満になると、80%の確率で治癒功を使用	○	○	○					250

種別	優先行動名	キャラクターの行動	販売ギルド レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルポス	マムート	テノス	必要 グレード
回復系	味方を蘇生しろ	味方が戦闘不能になると、80%の確率でレイズデッドを使用する			○	○	○	○	○	900
	HPを 中回復しろ	対象の術技を習得している場合、以下の回復行動を実行する ●[1]【ルカ】HPが40%未満になると、80%の確率で集気法を使用 ●[2]【イリア】味方のHPが80%未満になると、100%の確率でファーストエイドを使用 ●[3]【イリア、アンジュ】味方のHPが60%未満になると、100%の確率でヒールを使用 ●[4]【アンジュ】味方のHPが20%未満かつ状態異常になると、60%の確率でレストアを使用 ●[5]【リカルド】味方のHPが40%未満になると、80%の確率でヒールオブアースを使用 ●[6]【リカルド】ふたり以上の味方のHPが40%未満になると、100%の確率でヒールオブアースを使用 ●[7]【リカルド】味方のHPが20%未満になると、100%の確率でヒールオブアースを使用 ●[8]【エルマーナ】HPが40%未満になると、80%の確率で治癒功を使用			○	○	○			500
	HPを 大回復しろ	対象の術技を習得している場合、以下の回復行動を実行する ●[1]【ルカ】HPが40%未満になると、80%の確率で集気法を使用 ●[2]【イリア】味方のHPが80%未満になると、100%の確率でファーストエイドを使用 ●[3]【イリア、アンジュ】味方のHPが60%未満になると、100%の確率でヒールを使用 ●[4]【アンジュ】味方のHPが40%未満になると、100%の確率でキュアを使用 ●[5]【アンジュ】味方のHPが40%未満かつ状態異常になると、100%の確率でレストアを使用 ●[6]【アンジュ】ふたり以上の味方のHPが60%未満になると、100%の確率でリザレクションを使用 ●[7]【リカルド】味方のHPが40%未満になると、100%の確率でヒールオブアースを使用 ●[8]【リカルド】ふたり以上の味方のHPが60%未満になると、100%の確率でヒールオブアースを使用 ●[9]【エルマーナ】HPが40%未満になると、80%の確率で治癒功を使用					○	○	○	1200
	状態異常 回復優先	味方が戦闘不能以外の状態異常になると、リカバーを習得したキャラクターは100%の確率でリカバーを使用する		○	○	○	○	○	○	1500
	HP回復は 自力で	対象の術技を習得している場合、以下の回復行動を実行する ●[1]【ルカ】HPが40%未満になると、80%の確率で集気法を使用 ●[2]【イリア】HPが60%未満になると、100%の確率でファーストエイドを使用 ●[3]【イリア、アンジュ】本人のHPが40%未満になると、100%の確率でヒールを使用 ●[4]【アンジュ】HPが20%未満になると、40%の確率でキュアを使用 ●[5]【リカルド】HPが40%未満になると、80%の確率でヒールオブアースを使用 ●[6]【エルマーナ】HPが40%未満になると、80%の確率で治癒功を使用								初期 所持
補助系	アップルグミ 使え	アップルグミを所持している場合、味方のHPが40%未満になると、80%の確率でアップルグミを使用する								初期 所持
	オレンジグミ 使え	オレンジグミを所持している場合、味方のTPが40%未満になると、80%の確率でオレンジグミを使用する		○	○	○	○	○	○	350
	レモングミ 使え	レモングミを所持している場合、味方のHPが40%未満になると、80%の確率でレモングミを使用する			○	○	○	○	○	350
	ライフボトル 使え	ライフボトルを所持している場合、味方が戦闘不能状態になると、80%の確率でライフボトルを使用する			○	○	○	○	○	500
	敵を分析しろ	スペクタクルズを所持している場合、未分析の敵がいると、70%の確率でスペクタクルズを使用する	○							250

種別	優先行動名	キャラクターの行動	販売ギルド							必要グレード
			レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルポス	マムート	テノス	
補助系	回復アイテム使え	対象の回復アイテムを持っている場合、以下の条件で使用する ●[1]味方のHPが40%未満になると、100%の確率でアップルグミを使用 ●[2]味方のHPが20%未満になると、100%の確率でレモングミを使用 ●[3]味方のTPが40%未満になると、100%の確率でオレンジグミを使用 ●[4]味方のTPが20%未満になると、100%の確率でパイングミを使用 ●[5]味方のHPとTPが40%未満になると、100%の確率でミックスグミを使用 ●[6]味方のHPとTPが20%未満になると、100%の確率でミラクルグミを使用 ●[7]ふたり以上の味方のHPが40%未満になると、100%の確率でスペシフィックを使用 ●[8]ふたり以上の味方のTPが20%未満になると、100%の確率でトリートを使用 ●[9]状態異常の味方がいると、100%の確率でそれらを回復できるアイテムを使用(個別の状態回復用ボトルを所持している場合、それらをパナシーアボトルに優先して使用)				○	○	○	○	500
	パイングミ使え	パイングミを所持している場合、味方のTPが20%未満になると、80%の確率でパイングミを使用する			○	○	○	○	○	350
	ミックスグミ使え	ミックスグミを所持している場合に味方のHPとTPが、それぞれ40%未満かつ40%未満、20%未満かつ60%未満、60%未満かつ20%未満になると、80%の確率でミックスグミを使用する				○	○	○	○	350
	ミラクルグミ使え	ミラクルグミを所持している場合に味方のHPとTPが、それぞれ20%未満かつ20%未満、20%未満かつ40%未満、40%未満かつ20%未満になると、80%の確率でミラクルグミを使用する					○	○	○	500
	ボトルで石化治療	ストーンボトルまたはパナシーアボトルを所持している場合、味方が石化状態になると、100%の確率で各ボトルを使用する(ストーンボトルを優先使用)	○	○	○	○	○			250
	ボトルで毒治療	ポイズンボトルまたはパナシーアボトルを所持している場合、味方が毒状態になると、100%の確率で各ボトルを使用する(ポイズンボトルを優先使用)	○	○	○	○	○			250
	ボトルでマヒ治療	パラライボトルまたはパナシーアボトルを所持している場合、味方がマヒ状態になると、100%の確率で各ボトルを使用する(パラライボトルを優先使用)	○	○	○	○	○			250
	ボトルで封印治療	シールボトルまたはパナシーアボトルを所持している場合、味方が封印状態になると、100%の確率で各ボトルを使用する(シールボトルを優先使用)	○	○	○	○	○			250
	ボトルで気絶治療	ウィークボトルまたはパナシーアボトルを所持している場合、味方が気絶状態になると、100%の確率で各ボトルを使用する(ウィークボトルを優先使用)	○	○	○	○	○			250
	ボトルで状態回復	状態異常回復用アイテムを所持している場合、味方が戦闘不能を含む状態異常になると、100%の確率でそれぞれの回復アイテムを使用する				○	○	○	○	1050
	薬で全員HP回復	スペシフィックを所持している場合、ふたり以上の味方のHPが40%以下になると、80%の確率でスペシフィックを使用する				○	○	○	○	550
	薬で全員TP回復	トリートを所持している場合、ふたり以上の味方のTPが20%以下になると、80%の確率でトリートを使用する				○	○	○	○	550
他	アイテムを奪え	アンジュがローバーアイテムを習得している場合、まだアイテムを盗んでいない敵に対して40%の確率でローバーアイテムを使用する			○					700
	お金を拾え	敵が落としたコインが出現している場合、60%の確率で拾う	○	○	○	○	○	○	○	600
	物を拾え	敵が落とした道具袋または宝箱が出現している場合、50%の確率で拾う		○	○	○	○	○	○	400
	待機しろ	敵からの攻撃が当たる寸前、100%の確率で物理攻撃ならガード、術攻撃ならマジックガードを行なう。それ以外の場合は待機			○					1400
	さらにお金を拾え	敵が落としたコインが出現している場合、100%の確率で拾う					○	○	○	2100
	さらに物を拾え	敵が落とした道具袋または宝箱が出現している場合、100%の確率で拾う					○	○	○	1600
	敵を怒らせるな	敵が怒り状態寸前になっている場合、100%の確率で攻撃を加えない								初期所持

勝利後の報酬

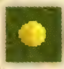
敵撃破により得られるもの

すべての敵を戦闘不能、または石化状態にすれば戦闘は終了。出撃者のTPが最大値の約4%回復し、経験値とグレードを獲得できる。特に経験値は控えキャラクターにも加えられるので安心。ただしSPは出撃した者しか獲得できない。スタイル強化のためにも適度にキャラクターを入れ替えよう。これに対し敵が落とすガルドとアイテムは、戦闘中に拾う必要がある。なるべく拾っておくべきなので、下の解説を参考に見極めよう。

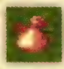
ドロップアイテムは運次第!?

戦闘不能に陥った敵は、消滅すると同時にコインをばらまく。また運次第ではアイテムの入った道具袋や宝箱を落とすことがある。道具袋には通常のアイテム、宝箱には珍しいアイテムが入っており、後者のほうが落とす確率は低い。ただし「パラメータの幸運×4÷レベル」が30以上だと2%、13～29だと1%、宝箱の出現確率が上がる。逆に2～8だと−1%、1以下では−2%も低下してしまう。幸運の値はできるだけ高めておきたい。

●敵が落とすもの



●コイン
1枚が所持ガルドの6分の1にあたる。広範囲に散らばり回収が手間なので、無理しない程度に拾おう。



●道具袋
通常のドロップアイテムが入っている。コイン同様、ダメージを負ってまで拾う必要はない。

●宝箱
珍しいドロップアイテム入りの箱。出現したら犠牲覚悟で拾おう。フリーランの操作を確実に。

戦闘スコア

スコアはその戦闘での戦いぶりを数値で表わしたもので、下で紹介する4つの要素により決定、さらにそれが元になり総合ランクが決まる。ここで高いスコアとランクを獲得すると、ライブラリの戦闘成績に記録が残る。また、戦闘で獲得できるグレードの値は「(スコア÷100)の3乗」となる。なおスコアは戦闘ランクが高いと獲得時に倍率がかかるが、限界値の400は超えない。

スコアによるランク決定表

スコア	ランク
361～400	S
331～360	A
301～330	B
251～300	C
151～250	D
0～150	E

スコアに影響する要素

経過時間
敵全滅させるまでの経過時間で判定。3秒以内にすべての敵を倒せば最高の100点が加算、それ以上時間がかかると減少する。

最大ヒット数
その戦闘中に記録した最大ヒット数で判定。50ヒット以上で100点が加算。それより少なくなるにつれて獲得量も減少する。

受けたダメージ
味方キャラクターが受けたダメージ量で判定。誰もダメージを受けなければ100点で、以降ダメージ量に応じてスコアも減る。

与えたダメージ
敵へ与えたダメージ量で判定。攻撃1発で敵最大HPの4割程度のダメージを与えれば100点。合計ダメージではないので注意。

キャラクターデータ Character Data

6人の仲間キャラクターの戦闘能力を、数々のデータとともに解説。
戦闘準備から実戦での立ち回り方まで、あらゆる局面で生かしていこう。

Character Data
キャラクターの能力について

レベルアップとパラメータ

レベルアップに必要な経験値量は全員共通で、さらにパラメータの上昇量もほぼ同じ。詳しい数値に関しては下表を確認してもらいたい。このように数値で見ればキャラクターの戦闘能力に差はないが、実際には通常攻撃や術技の違いにより、必要とするパラメータはそれぞれ異なる。スタイルを変えて増強させたり、薬草で底上げするなど必要に応じて調節していこう。

術が得意なキャラクターには知性を高める薬草を。プレイヤーの好みでパラメータを変えよう。

→キャラクターと基本パラメータ

レベル	1	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	125	150	175	200	225	250
成長必要経験値	25	2800	22860	65330	140490	242650	382430	467410	658630	934820	1242890	1242890	1242890	1242890	1242890	1242890	1242890
HP	200	335	485	635	785	900	1000	1100	1200	1255	1305	1430	1555	1680	1805	1930	2055
TP	100	235	385	535	680	780	845	895	945	991	999	999	999	999	999	999	999
攻撃	8	28	58	91	138	188	248	308	349	359	369	394	419	444	469	494	519
知性	8	28	58	88	125	165	215	265	299	309	319	344	369	394	419	444	469
物理防御	8	28	58	88	125	165	215	265	299	309	319	344	369	394	419	444	469
術防御(ルカ)	8	19	44	74	104	134	156	173	183	193	203	228	253	278	303	328	353
術防御(ルカ以外)	8	19	44	74	104	134	162	179	189	199	209	234	259	284	309	334	359
敏捷	8	28	58	86	106	126	156	193	220	230	240	265	290	315	340	365	390
幸運(ルカ)	8	49	79	115	158	198	248	298	363	463	527	552	577	602	627	652	677
幸運(ルカ以外)	8	49	79	115	158	198	248	298	363	463	527	562	587	612	637	662	687

キャラ係数と戦闘行動への影響

味方キャラクターにはキャラ係数と呼ばれる補正値が設定されており、テンションゲージ上昇率、武器の特殊効果発動率、ターゲットののけぞり耐久度の3つに影響する。たとえばルカのキャラ係数は1.25なので、10%で発動する特殊効果は10×1.25＝12.5%で発動し、のけぞり耐久度5の敵はルカが攻撃すると5÷1.25＝4発で耐久度を失う。効果を理解して行動しよう。

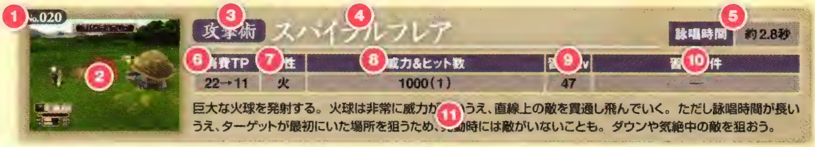
キャラ係数が高いルカは、積極的に攻撃しなければ素質がムダに。最前線に出して戦わせよう。

キャラクターデータの見方

■キャラクター解説

1 **キャラクター名**……キャラクターの名前
2 **キャラクタータイプ**……キャラクターが習得する術技の傾向から導き出した、戦闘タイプの傾向
3 **装備可能武器**……装備できる武器の系統
4 **装備可能防具**……装備できる防具の系統
5 **キャラ係数**……テンションゲージ上昇率、武器の特殊効果発動率、ターゲットのけぞり耐久度に影響する数値
6 **戦闘能力**……術技をはじめとする戦闘関連要素から割り出した、キャラクターの総合戦闘能力に関する解説
7 **スタイルとアビリティ**……キャラクターの戦闘能力に対するスタイル及びアビリティの影響に関する解説
8 **優先して育てたいスタイル**……早めにレベルを上げると戦闘の役に立つスタイル
9 **優先してセットしたいアビリティ**……セットしておくと戦闘の役に立つアビリティ
10 **武器カスタマイズ**……キャラクターの装備可能武器をカスタマイズする際に注意すべき事項
11 **武器につけたい特殊効果**……おもにカスタマイズにより、優先して武器に付与させると便利な特殊効果
12 **作戦設定**……キャラクターをオートモードで戦わせるときの推奨作戦設定に関する解説
13 **通常攻撃**……キャラクターが使用できる通常攻撃に関する解説。なお通常攻撃の威力は、1発につき一律で100
14 **通常攻撃モーション**……通常攻撃の種類とそのグラフィック
15 **術**……キャラクターが習得する術技と傾向に関する解説
16 **術技習得チャート**……習得するために定められた術技熟練度を必要とする術技について、その関係性をまとめた図。数字は習得必要レベルを示す
17 **術技データ**……術技のデータ及び特記事項。データ項目の詳細は下記参照

■術技データ



1 **通し番号**……分類番号。術技習得チャートと連動している
2 **モーション画像**……その術技を使用した際に表示されるグラフィック
3 **系統名**……術技が属する系統名
4 **術技名**……術技の名称
5 **空中発動／詠唱時間**……技の場合、空中で発動が可能かどうかを示す。術の場合、発動に必要な詠唱に費やす時間。技に詠唱時間は必要なく、術は空中発動できない
6 **消費TP**……術技を使用する際に消費されるTPの基本量と最低量。実際の消費量は術技のレベルによって変化
7 **属性**……攻撃用術技が備えている属性
8 **威力&ヒット数**……攻撃用術技の威力とヒット数。たとえば100(2)+200(1)は、威力100の攻撃が2回ヒットしたあと、威力200の攻撃が1回ヒットすることを示す。ヒット数は敵の性質や状況により変化する
9 **習得Lv**……術技の習得に必要なキャラクターのレベル
10 **習得条件**……習得Lvと合わせて、術技を習得するために必要な条件。術技名称の後ろにあるカッコ内の数字は術技レベルを示す
11 **術技解説**……術技の特徴や用途に関する解説

Ruca Milda

ルカ・ミルダ

武器
大剣
防具
アーマー
係数
1.25

大剣を扱うルカは、広い間合いの攻撃を確実に決めていく戦い方を身上とする。対空能力を備えた技も多く習得できるうえ、火属性攻撃も得意だ。手数はやや少ないが、キャラ係数の高さを生かすためにも率先して敵陣に飛び込んでいこう。

戦闘能力

接近戦用の術技を数多く習得するルカは、積極的に敵に近づいて攻撃を仕掛ける、前衛役に向いている。通常攻撃の間合いも広く、敵より先に攻撃しやすいのも強みだ。またキャラ係数がもっとも高いため、テンションゲージが増えやすく覚醒状態も狙える。このように長所は多いが、通常攻撃の手数が少なく、高レベルな敵ののけぞり耐久を減らす役目には向かない。そうした敵を術技で崩すためにも、TP残量にはつねに気を配ろう。

攻撃だけでなく防御も使いテンションゲージを稼ぐ。同じ行動でもほかの仲間より増加量が多い。

攻撃術はすべて火属性。術を使う戦闘はルカ向きではないが、敵の弱点を狙えるならば効果的。

スタイルとアビリティ

増えやすいテンションゲージを少しでも維持するためには、「イノセント」スタイルが最適。早めに習得条件を満たすためにも、優先して出撃させよう。アビリティは前衛としての活躍を支えるものが有効だが、TP強化用アビリティを習得しているなら忘れずに。また攻撃されることを前提としたものもセットしておくと安心。

✧優先して育てたいスタイル

ガーディアン

前衛として戦わせるなら、HPと物理防御はできるだけ高いほうがいい。ストーリー後半に立ちはだかる強敵に対抗するためにも、早いうちから「ガーディアン」のレベルを高めると役に立つ。

イノセント

テンションゲージが増えやすいルカにとって、「イノセント」は非常に相性がいい。ただしこれだけではパラメータ変化の恩恵を受けられないので、アビリティや薬草で補っておく必要はある。

✧優先してセットしたいアビリティ

コンボ追加（アドバンスLv10）

通常攻撃の攻撃回数が少ないルカにとっては必須のアビリティ。比較的序盤からセットできるようになるのもありがたい。

TP節約（ウィズダムLv18）

ダメージ源として頼れる術技を、気兼ねなく使えるようになる。やや習得レベルが高いので、身につけるまではTP上昇を。

覚醒（イノセントLv10）

高まったテンションゲージをムダなく使う。ヒット数に優れる技が少ないルカは覚醒状態を維持しにくい。秘奥義に頼ろう。

武器カスタマイズ

キャラ係数の高さは武器の特殊効果発生率にも影響するため、ルカの特徴を生かさない手はない。武器をカスタマイズする際は、ルカの武器を一行の誰よりも優先して行なおう。もちろんキャラ係数を生かすため、効果が確率で発揮される特殊効果をつけること。属性を付与するなら火属性以外にし、術技の属性と重ならないようにすると対応できる局面が増える。火属性とは対になることが多い水属性武器を作っておくと便利だ。

✣武器につけたい特殊効果

石化++（ストーンジェル）
敵を石化状態にすれば撃破したときと同じ状況になる。ただし石化した敵はアイテム類を落とさないので頼りすぎは禁物。

会心+（火の結晶）
クリティカルヒットが出れば手数の少なさとは関係なくダメージは増加。「会心++」でなくとも十分に発動が期待できる。

作戦設定

普段の基本行動は「自由戦闘」がベスト。敵に近づいて適度に技を使い、傷ついたら「集気法」で自己回復するため目を離していても安心できる。「支援戦闘」にすると思いのほか後方へ下がるので注意。優先行動は「HPを小回復しろ」を優先度が高い場所にセット。ただしあくまでルカ本人の回復しか見込めないため、「回復アイテム使え」をそれより下位にすればフォローがきく。

隊列は当然のごとく一番右端に。術を使わせる場合以外、中央や左端には配置する理由はない。

通常攻撃

基本状態で、フリーラン攻撃以外は3発まで連続で出せる。ほかの味方に比べると回数は少ないが、攻撃の間合いは広い。中段攻撃とジャンプ攻撃は奇数回と偶数回でモーションが変化するものの性能はほぼ同じ。また下段攻撃は2発目で上段攻撃に変わり、上段攻撃は直後に飛び上がるためジャンプ攻撃を出せる。下段→上段→ジャンプという流れで敵に空中コンボを決めよう。なおフリーラン攻撃は攻撃範囲が広く使いやすい。

✣ルカの通常攻撃

術技

対空性能に優れた技や、火属性の攻撃術を多く習得できるルカ。前者の代表格である「裂空斬」と、後者の基本術「ファイアボール」は、どちらも多くの術技の習得条件に関わる。特に「ファイアボール」は術なので、熟練度を上げるためにも「裂空斬」より意図的に使っていこう。また全員の攻撃力を高める「AGシャープ」習得のため、「シャープネス」もこまめに使うといい。

「ファイアボール」はレベル5まで上げる必要がある。「イノセント」をセットし、積極的に使おう。

✣術技習得チャート

※矢印上の数字は、そこから派生する術技を習得するのに必要な術技レベルを示す

✣ルカの術技

No.001

特技 **魔神剣** マジンケン

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
3→1	—	125(1)	1	—

鋭い斬撃により発生した剣圧を前方に発射する。飛び道具の一種で、射程はそれほど飛ばず途中で消えるものの、術と違い詠唱なしで放てるため使いやすい。空中で出すと、発射の勢いでわずかながら滞空時間が延びる。

No.002

特技 **剛招来** ゴウショウライ

空中発動	×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
5→2	—	—	4	—

約90秒間ルカ本人の攻撃を10%上昇、物理攻撃によるダメージ量を引き上げる。戦闘開始直後にこれを使う習慣をつけておこう。なお特技の一種のため特技連携は可能だが、攻撃力がなく危険。暴発には注意しよう。

No.003

攻撃術 **ファイアボール**

詠唱時間	約0.4秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
8→4	火	120(3)	3	—

頭上から3発の火炎弾を敵に向け発射する。威力が低いうえすばしこく動き回る敵には当たりにくい、という欠点はあるものの、詠唱時間が非常に短いため連発しやすい。後衛役についたときの主力攻撃として重宝する術だ。

No.004

特技 **裂空斬** レックウザン

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
12→6	—	80(5)	10	—

剣を構えたまま縦回転しつつ、前方へ向かって飛ぶ。上方への攻撃範囲が広く、空中を飛んでいる敵への対空攻撃として優秀だ。空中では垂直ジャンプから使うと移動せずに回転、斜めジャンプなら回転しつつ移動方向へ進む。

No.005

特技 真空破斬 シンクウハザン

空中発動 ×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
12→6	—	200(1)	20	—

大剣を一瞬構え、直後身体を回転させながら全方向を水平になぎ払う。出始めにわずかな隙がありコンボを繋げにくいうえ、敵を吹き飛ばしダウンさせるためコンボが切れる。ダウンによる敵の無力化を狙いたい場合に使おう。

No.006

攻撃術 イラプション

詠唱時間 約1秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
10→5	火	150(3)	14	ファイアボール(2)

ターゲットの足元から3回連続で溶岩を噴出させる。溶岩はかなりの範囲に広がるため、ターゲットの近くにいる別の敵も巻き込みやすい。乱戦状態で敵の群れの中心を狙えば、一気にすべての敵を攻撃することもできる。

No.007

特技 崩襲剣 ホウシュウケン

空中発動 ○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
5→2	—	200(1)	6	—

小さくジャンプして頭上から剣を振り降ろす。上方への攻撃範囲はそれなりに広いものの、地上では効果が薄い。空中で使うと急速で降下し、落下する敵より先に着地できるため反撃を受けにくい。空中コンボに組み込もう。

No.008

特技 弧月閃 コゲツセン

空中発動 ○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
4→2	—	170(1)	8	—

足元から頭上へと大剣を振り上げ、剣閃で三日月を描く特技。空中を飛ぶ敵に当てやすいだけでなく、地上にいる軽い敵を空中へ浮かせる効果がある。この技で止めると着地の隙が大きいので、空中コンボまで持ち込もう。

No.009

補助術 シャープネス

詠唱時間 約0.8秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
7→3	—	—	23	—

味方ひとりの攻撃を約90秒のあいだ、10%ほど増加させる。効果そのものは「剛招来」と同じだが、ルカ以外の味方にもかけられる。その代わり消費TPがやや多いので、ルカ本人に効果を与えたければ「剛招来」で。

No.010

秘技 剛・魔神剣 ゴウ・マジンケン

空中発動 ○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
7→3	—	260(1)	12	魔神剣(3)

「魔神剣」の強化版。赤くなった剣圧は威力が倍加しており、与えられるダメージも大きい。そのぶん射程が短くなったものの、飛び道具としての用途は健在。連携の結果距離が開いた場合は、この技で追い討ちをかけよう。

No.011

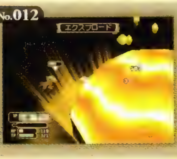
秘技 火炎裂空 カエンレックウ

空中発動 ○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
12→6	火	100(5)	42	裂空斬(2)、ファイアボール(2)

炎をまとわせた「裂空斬」。技としての性質や威力は「裂空斬」とほとんど同じで、威力が多少増している程度。ただし火属性がついているため、それを弱点としている敵に対する効果は大きい。敵の能力に合わせて使おう。

No.012



攻撃術 エクスプロード

詠唱時間 約1.9秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
18→9	火	800(1)	25	イラプション(2)

敵の足元を中心として大爆発を起こさせる。ヒット数はわずかに1だが、威力が非常に高い。術防御に優れる敵に対して使うのが効果的だ。ただし詠唱時間が長いため、敵に邪魔されやすい状況で使うのは避けるべき。

No.013

秘技　鳳凰天駆

ホウオウテンク

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
10→5	火	125(4)	32	—

身体に炎をまとわせ、空中から斜め下方へ急降下する。地上で出すと最初に飛び上がる動作があるため、コンボが繋がらないばかりか敵に逃げられる恐れも。空中ならジャンプの必要がないぶん出が早く使い勝手がいい。

No.014

秘技　弧月双閃

コゲツソウセン

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
10→5	—	185(2)	18	弧月閃(2)

「弧月閃」を連続で放つ。両方とも当たると敵を高く浮かすことができるため、追撃を決めやすい。ただし敵に密着して使うと、2撃目で敵の背後に回る可能性がある。剣先を当てるようにするか、少し重い敵に対して使おう。

No.015

秘技　崩昇襲斬

ホウショウシュウザン

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
11→5	—	200(1)+210(1)	27	崩襲剣(2)

「崩襲斬」で敵を地面に叩きつけるよう攻撃したあと、その剣を思い切り振り上げる。振り上げた剣は背後の敵にも当たるため、乱戦時に効果的。また最後の攻撃が当たれば敵を浮かすことができる。空中コンボに持ち込もう。

No.016

奥義　魔王炎撃破

マオウエンゲキハ

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
16→8	火	140(4)	49	—

炎をまとわせた大剣を、足元から背後まで振り上げる。見た目どおりの火属性攻撃で、さらに当たった敵を浮かすことが可能。直後空中で無防備になった敵を別の味方が追撃し、空中コンボを継続させていくといい。

No.017

補助術　AGシャープ

アグリゲットシャープ

詠唱時間	約2.7秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
20→10	—	—	39	シャープネス(2)

ルカ自身を含めた味方全員の攻撃を約10%、90秒のあいだ上昇させる。「シャープネス」の全員版にあたる補助術で、敵が強敵であるほど効果的。詠唱時間がかなり長いものの、リスク覚悟で使う価値はある。

No.018

奥義　熱波旋風陣

ネッパセンプウジン

空中発動	×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
15→7	火	130(5)	37	真空破斬(3)、イラプション(2)

見た目は炎をまとった「真空破斬」だが、性能はまったく違う別系統の技。威力は低下したもののヒット数が増加、さらに敵を吹き飛ばしダウンさせる効果がなくなっている。わずかに敵を浮かせられるので味方で追い討ちを。

No.019

奥義　絶空魔神撃

ゼックウマシンゲキ

空中発動	×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
13→6	—	250(1)+200(1)	30	魔神剣(3)、真空破斬(3)

「魔神剣」の直後に「真空破斬」、と連続でくり出す。離れていると「魔神剣」の剣圧しか当たらず、近ければ飛び道具としての「魔神剣」の利点が失われる。どちらかの技の使用時と同じ用途に用いよう。

No.020

攻撃術　スパイラルフレア

詠唱時間	約2.8秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
22→11	火	1000(1)	47	—

巨大な火球を発射する。火球は非常に威力が高いうえ、直線上の敵を貫通し飛んでいく。ただし詠唱時間が長いうえ、ターゲットが最初にいた場所を狙うため、発動時には敵がいないことも。ダウンや気絶中の敵を狙おう。

No.021

奥義 烈風月華衝 レップウゲッカショウ

空中発動 ○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
20→10	—	110(5)+150(1)	42	裂空斬(3)、弧月閃(3)

「裂空斬」から「弧月閃」へと連続で攻撃をくり出す。「裂空斬」後にそのまま敵をすり抜けず「弧月閃」で追い討ちするため、安全性が高い。また地上や前方ジャンプ中に使うと長距離移動が可能だ。

No.022

奥義 鷹爪烈風剣 ヨウソウレップウケン

空中発動 ○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
18→9	—	140(1)+100(1)+80(5)	51	裂空斬(4)、崩昇襲斬(3)

「崩昇襲斬」から「裂空斬」へと繋ぐ連続技。「崩昇襲斬」の最後に浮かせた敵に対し、自動的に追い討ちをかけられる。ただし防御されるなどして敵が浮かなかった場合、「裂空斬」後に隙ができてしまう。

No.023

攻撃術 メテオスウォーム

詠唱時間 約3.3秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
42→21	火	250(12)	54	ファイアボール(5)、エクスプロード(3)

天空から12発の隕石を降り注がせる。威力とヒット数に優れた最強の攻撃術だが、敵の大きさや重さ、移動状態などの関係ですべて命中することはまずない。詠唱時間も長いので、中断させられる可能性を覚悟して使おう。

No.024

奥義 鳳凰天翔駆 ホウオウテンショウク

空中発動 ○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
21→10	—	250(1)+70(7)	56	鳳凰天駆(5)

鳳凰の形をした炎を全身にまとい、真上に向け飛び上がる。地上で使うと最初に高威力の魔方陣が出現、その後飛ぶため隙が大きい。空中なら魔方陣が出ない代わりすぐに飛ぶ。両者の性能差を考えて使い分けるといい。

No.025

特技 集気法 シュウキホウ

空中発動 ×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
15→7	—	—	20	—

全身の気を集めて、最大値の約30%ぶんHPを回復させる。当然のごとくルカ本人にしか効果はないが、詠唱を必要としないので連続で使うこともできる。あまり有効ではないものの通常攻撃をキャンセルしての使用も可能。

No.026

秘奥義 魔王灼滅刃 マオウシャクメツジン

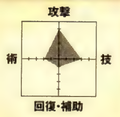
空中発動 ×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
100	—	600(3)+400(8)	—	アビリティ「覚醒」をセット

ルカの前世であるアスラの力を解放。強力な斬撃をくり出したあと、左右に連続で突進しすべての敵にダメージを与える。最初の斬撃部分がもっとも威力に優れるため、一番強力な敵をターゲットに選んでから発動させよう。

Iria Animi

イリア・アニーミ

タイプ	武器	防具	係数
	拳銃	ガード	0.75

二丁拳銃の使い手であり、各種の術も使いこなすイリアは、味方後方からの援護攻撃を得意とする優秀なサポート役。その反面接近戦に弱いという、明確な弱点も抱えている。長所を生かす戦い方と、実戦での立ち回り方を知っておこう。

戦闘能力

イリアは物理攻撃全般に拳銃を用いる。戦闘フィールドの端から端まで一瞬で攻撃が届くため、遠距離戦ではまさに敵なしだ。水属性の攻撃術を織り交ぜれば、ほとんどの敵に対して優勢に戦える。だがひとたび敵に接近を許すと、対抗手段の少なさも響いて逃げ回るだけ、となる恐れも。攻撃だけに目を奪われず、回復術で壁役の味方前衛を援護するように気を配れば、イリアの持ち味を最大限に生かすことができるだろう。

ヒット数に優れる攻撃方法を多く持つ。コンボやヒット数稼ぎなど、連携攻撃での役割は大きい。

回復術はひととおり習得できる。強敵と戦う際は回復役に専念させ、味方の活躍を助けるのもいい。

スタイルとアビリティ

後方支援という役どころのため、イリアは術の効果を高める「ウィズダム」と相性がいい。最初はこれをセットしてレベルを上げていこう。反対に最大TPや知性を低下させる「アドバンス」は扱いにくいが、通常攻撃や技専門に使わせれば多少は戦える。キャラ係数が低いので「イノセント」の効果はあまり当てにしないように。

✢優先して育てたいスタイル

ウィズダム

最大TPと知性が上がるため、特に攻撃術が使いやすくなる。離れた敵からの反撃はほとんどが術によるものなので、増加する術防御でダメージの軽減が可能。習得するアビリティも非常に便利。

テクニカル

クリティカルヒットの発生確率を高め、ヒット数に優れる各種攻撃によるダメージを増加。移動速度を上げるアビリティを覚えられれば、敵が接近してきたとしても距離を開けることができる。

✢優先してセットしたいアビリティ

早口詠唱(ウィズダムLv6)

詠唱時間を短縮すれば術を使いやすくなる。最大TPが低い序盤のうちは、術の使い過ぎによるTP切れに注意が必要。

ダッシュ(テクニカルLv4)

敵に近づかれた場合、踏みとどまって耐えるのは危険。距離を開けてから通常攻撃や詠唱時間の短い攻撃術で反撃だ。

踏ん張り(ガーディアンLv20)

術の詠唱中に攻撃されても、1回までなら詠唱を中断されずに済む。わずかにできた猶予で詠唱を完了させれば逆襲も可能。

武器カスタマイズ

キャラ係数の低いイリアの武器には、確率で発動する特殊効果をつけても効果があまり期待できない。属性などの確実に効果が現われるものを付与させたほうが無難だ。とはいえ通常攻撃のヒット数を頼りに、確率発動の特殊効果をつける手もある。術に頼らない戦い方をするならば、あえてこちらを選択するのもいいだろう。

✣武器につけたい特殊効果

火属性++（火の結晶）
水属性に耐性のある敵は、火属性に弱いことが多い。前者は攻撃術を使えばいいので、武器には火属性をつけておこう。

軽量化+（風の結晶）
「ダッシュ」など移動速度を高めるアビリティを同時にセットしておくと、より機敏に立ち回れる。戦場を走り回って援護を。

作戦設定

普段は「後方戦闘」、強敵相手なら「支援戦闘」を基本行動にセットしておくのが手堅い。イリア本人が敵に近づくようなものは極力避けよう。優先行動では支援強化のため「HPを中回復しろ」や「状態異常回復優先」は必須。イリア本人のために「回避行動を優先」や「敵から離れろ」など、防御系の優先行動もセットしよう。そのうえで「後衛を攻撃しろ」、「詠唱を阻止しろ」など、遠距離ならではの利点を生かした攻撃系優先行動を入れておくと心強い。隊列は左端が定位置だが、不意打ちを警戒するなら中列に配置してもいい。

通常攻撃

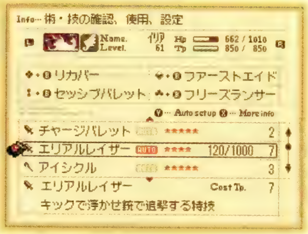
初期状態だと通常攻撃は連続3回までしか出せないが、二丁拳銃なのでワンアクションで2ヒット稼げる。そのためのけぞり耐久値の高い敵に対し先に攻撃を仕掛けると、前衛がコンボを決めやすくなる。状況を見て援護していこう。ジャンプ中だと3方向に撃ち分けられるので、敵との位置関係を考えて攻撃方向を決めたい。

✣イリアの通常攻撃

中段攻撃	下段攻撃	上段攻撃	ジャンプ攻撃	フリーラン攻撃
			↑追加	
			↓追加	

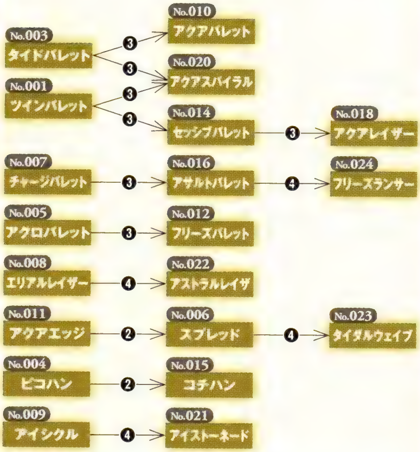
術技

攻撃術はすべて水属性で、それを弱点とする敵に対して有効。同様に「タイドバレット」のような水属性を持つ技も多い。詠唱の余裕がない状況ならば、そちらをメインに使おう。術技習得の面から見るとイリアはじつにシンプル。「アクアスパイラル」以外は、ひとつの術技を鍛えるだけで済む。「ウィズダム」でばかり戦っていると技が伸び悩むのでその点だけには注意。



なかなか使う機会がない接近戦用の技は、特に意識して熟練度を上げなければならない。

術技習得チャート



※矢印上の数字は、そこから派生する術技を習得するのに必要な術技レベルを示す

イリアの術技

No.001

特技 ツインバレット

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
10→5	—	50(10)	3	—

軽く後方に跳んだあと二丁拳銃を連射。低レベルで習得できるにも関わらずヒット数に優れた技だ。通常攻撃からは繋がらないので、味方の援護用に使うといい。ジャンプ中に使えば1発の威力が60に増えさらに強力。

No.002

回復術 ファーストエイド

詠唱時間	約0.4秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
5→2	—	—	1	—

味方ひとりのHPを最大値の約25%回復させる。回復量はたいしたことがないものの、詠唱時間が非常に短く使いやすさは抜群。戦闘中はもちろん、消費TPが少ないおかげで移動時の回復手段として冒険全般で重宝する。

No.003

特技 タイドバレット

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
8→4	水	100(1)+80(4)	7	—

水の力を秘めた弾丸を斜め下方に発射。地面に着弾すると攻撃力を持った水たまりに変わる。地上では射程が短いが水たまりの発生が早くコンボに最適。空中では遠くまで届くものの、飛んでいる敵には当たりにくい。

No.004

攻撃術 ピコハン

詠唱時間	約0.9秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
12→6	—	150(1)	4	—

敵の頭上におもちゃのハンマーを落とす。ハンマーがヒットした敵は、約50%の確率で気絶状態になる。強敵の無力化やコンボ継続に最適だ。ハンマーの落下速度は遅いので、動き回る敵には当たらない場合もある。

No.005

特技 アクロバレット

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
3→1	—	120(8)	9	—

真上にジャンプ、頂点で横方向に一回転しながら斜め下方へ向け拳銃を乱射する。敵に接近された際、一時的に回避しつつ反撃が可能。ただし真下の敵には当たらず、回転するため大きな敵であっても2、3ヒットが限界。

No.006

攻撃術 スプレッド

詠唱時間	約1.2秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
13→6	水	150(4)	25	アクアエッジ(2)

ターゲットの足元から、上空まで届く巨大な水柱を立ち昇らせる。詠唱時間が短いうえ地上はもちろん空中の敵にも当たるため、非常に使い勝手がいい。さらに軽い敵ならこれで浮かせ、空中コンボにも持ち込むことも可能。

No.007

特技 チャージバレット

空中発動	×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
7→3	—	100(3)	15	—

身体を回しながら前進しつつ射撃。ヒット数は少ないもののコンボを繋げやすく、威力にも優れる。敵との間合いを詰められるので、「アストラルレイザ」のような接近戦用奥義との相性も抜群。セットにして使っていこう。

No.008

特技 エリアルレイザー

空中発動	×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
13→6	—	100(1)+90(5)	23	—

目の前の敵を蹴り上げ、浮いたところに下方から拳銃を乱射する。イリアにしては希少な接近戦用の技で威力も高いが、最初のキックが外れると射撃を行なわず、隙だけが生まれてしまう。確実に当たる状況を狙って出そう。

No.009

攻撃術 アイシクル

詠唱時間	約0.8秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
8→4	水	180(2)	23	—

地面から氷柱を発生させ、ターゲットの足元を攻撃する。軽い敵ならこの術で浮かすことも可能。「スプレッド」と違い空中の敵には当たらないが、詠唱時間が非常に速い。地上の敵に対しては、こちらのほうがおすすめだ。

No.010

秘技 アクアバレット

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
15→7	水	150(1)+410(1)	19	タイドバレット(3)

発射時の性能は「タイドバレット」と大差ないものの、水たまりから噴出する水流による追加攻撃の威力が大きい。また敵を浮かせる効果もあるので、そのまま空中コンボへ持ち込める。空中の敵には使わないほうが安全。

No.011

攻撃術 アクアエッジ

詠唱時間	約0.6秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
9→4	水	135(3)	11	—

ターゲットに対して水の塊を3発連続発射する。水はすべての敵を貫通するため、追ってくる敵や乱戦状態にある敵に対して使うと効果が高い。ただし移動速度はさほど速くなく、移動し続ける敵には避けられる恐れもある。

No.012

秘技 フリーズバレット

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
15→7	水	530(8)	32	アクロバレット(3)

「アクロバレット」同様、飛び上がって周囲を乱射するが、地面に着弾したところに巨大な氷柱を発生させる。威力と攻撃範囲に優れ、敵を浮かせることも可能だ。身体が大きい敵に接近すれば複数発当たる可能性もある。

No.013

回復術 ヒール

詠唱時間 約0.9秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
12→6	—	—	21	—

味方ひとりのHPを、最大HPの約50%回復させる。効果は「ファーストエイド」のほぼ倍だが、消費TPや詠唱時間はそれ以上。使い勝手はやや劣るので注意すること。大ダメージを負った味方に対し、安全な場所で使おう。

No.014

秘技 セッシブバレット

空中発動 ○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
25→12	—	60(16)	13	ツインバレット(3)

地上では使用直後にバックステップ、片側8発ずつという超連射を行なう。「ツインバレット」同様、これだけではコンボにならないがヒット数は魅力だ。空中で使うと1発の威力が70に増加し、さらなるダメージが期待できる。

No.015

攻撃術 コチハン

詠唱時間 約1.6秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
20→10	—	300(1)	37	ピコハン(2)

青いおもちゃのハンマーを敵の頭上に落とす。30%とやや低確率ではあるが、運がよければ敵を石化状態にさせられる。足を止めている敵に対して使っていくといい。あまり頼りすぎると戦利品が減るので注意。

No.016

秘技 アサルトバレット

空中発動 ×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
16→8	—	100(6)	39	チャージバレット(3)

ターゲットに接近しつつ連射する。ヒット数が増加している点以外の性能は、「チャージバレット」とほぼ同じ。この技だけで止めると危険なので極力奥義に繋げよう。接近していると強力な「アクアスパイラル」がおすすめ。

No.017

回復術 リカバー

詠唱時間 約0.8秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
10→5	—	—	17	—

味方が受けている戦闘不能以外の状態異常を回復させる。石化状態のような、特別深刻な状態にある味方を優先して回復させよう。敵が近くにいると詠唱を妨害される可能性もあるので、その際は回復アイテムを優先したい。

No.018

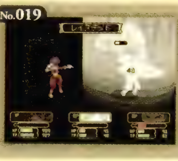
奥義 アクアレイザー

空中発動 ○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
10→5	水	350(1)	42	セッシブバレット(3)

両手の拳銃を一瞬引き、直後に水属性を持つ巨大な弾丸を高速発射する。弾丸はヒット数こそ少ないものの威力に優れ、さらに直線上の敵を貫通してダメージを与える。強力だがよほど敵が近くにいないとコンボにはならない。

No.019



回復術 レイズデッド

詠唱時間 約1.6秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
20→10	—	—	44	—

HPがゼロになり戦闘不能に陥った味方を蘇生、HPを最大値の約40%回復させる。「ライフボトル」と同程度の効果を持つが、詠唱時間が長く途中で邪魔されやすいのが難点。アイテムを温存したい状況で使っていくといい。

No.020

奥義 アクアスパイラル

空中発動 ○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
22→11	水	110(8)	47	ツインバレット(3)、タイドバレット(3)

水でできた巨大な弾丸を発射する。弾丸は命中した敵を押すようにして飛んでいき、そのたびにヒット数が増加。敵を押す力は距離が近いほど大きくなるので、事前に敵に接近してから使うと大ダメージが期待できる。

No.021

攻撃術 アイストーネード

詠唱時間	約1.9秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
24→12	水	90(12)	49	アイシクル(4)

ターゲットの敵を中心にして、大量の氷を含んだ竜巻を発生させる。竜巻の及ぶ範囲は広く、多くの敵を巻き込むことが可能。さらにある程度軽い敵ならば、上空まで浮かせられる。詠唱を妨げられない場所で使おう。

No.022

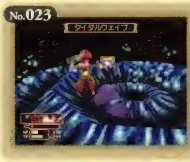
奥義 アストラルレイザ

空中発動	×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
25→12	水	350(1)+500(1)	51	エリアルレイザー(4)

鋭いキックで敵を上空へ飛ばし、そこへ水の貫通弾で追い討ちする。「エリアルレイザー」同様、最初のキックが敵に当たらなければ貫通弾は出ない。メインのダメージ源は貫通弾のほうなので、確実にキックを当てること。

No.023



攻撃術 タイダルウェイブ

詠唱時間	約2.4秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
30→15	水	270(5)	54	スプレッド(4)

ターゲットを中心に広がる大洪水を発生させる。威力、ヒット数、効果範囲のどれをとっても優れた攻撃術だ。とはいえ消費TPと詠唱時間もトップクラスの多さなので、安全な場所から確実に決められる状況で使っていこう。

No.024

奥義 フリーズランサー

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
28→14	水	125(8)	56	アサルトバレット(4)

両手に構えた拳銃の前に魔方陣を展開、真正面に向けて8発の氷の弾丸を発射する。弾丸には貫通能力があるため、複数の敵を一気にしとめることも可能。消費TPの多さだけがネックなので、使い過ぎには注意しよう。

No.025

秘奥義 RVウィッシュ

ルインド・ベイン・ウィッシュ

空中発動	×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
100	火、風	300(17)	—	アビリティ「覚醒」をセット

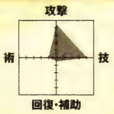
イリアの前世、イナンナが秘めた魔力を全開放する。最初に巨大な竜巻を起こし風属性ダメージを与え、直後に火属性の巨大隕石を降り注がせる。効果範囲が非常に広くほぼすべての敵を巻き込めるのでぜひ発動させよう。

戦闘時のセリフ・1 Topics

戦闘開始時と終了時のセリフを紹介。開始時は必ずリーダーのキャラクターが、終了時はとどめを刺したキャラクターがしゃべり、敵とのレベル差や戦歴のランクによって反応が変化する。なお終了時のセリフは戦歴がS～Bなら「楽勝」、C･Dなら「普通」、Eだと「苦戦」のものに、それぞれ対応している。

	ルカ	イリア	スパーダ
戦闘開始･優勢	コレなら楽勝……かな	イッシッシ、カモが来た!	チッ、時間の無駄だぜ
戦闘開始･互角	怖くない……怖くない……	さーて、覚悟なさいよ?	んだよ、コラァ～
戦闘開始･劣勢	うう、勝てるかなぁ……	ゲ……、ヤバくない? コレ	こりゃ、腹くくんねぇとな
戦闘終了･楽勝	楽勝だね	弾がもったいないくらいね	チッ、腹ごなしにもなりゃしねぇ
戦闘終了･普通	ふう……、助かった	ま、こんなもんよねー	よっしゃぁ～!
戦闘終了･苦戦	うう……、疲れた……	ふぃ～……、ヤバかった……	チッ……、しぶといじゃねェか……
	アンジュ	リカルド	エルマーナ
戦闘開始･優勢	みんな、油断しちゃ駄目よ～	とっとと突破するぞ	あー、こら楽勝やな
戦闘開始･互角	じゃあ、みんな、よろしくね	みな、配置につけ	よっしゃ、始めよかぁ
戦闘開始･劣勢	みんな、気をつけてね	く……、まずいな……	ちょ～、手加減欲しいわぁ
戦闘終了･楽勝	あら、みんな平気みたいね	くだらんな	なんや、もう終わりか?
戦闘終了･普通	ふう……、疲れた	いい訓練になった	まあ、こんなもんちゃうかなぁ?
戦闘終了･苦戦	うう～、も、もう駄目……	俺もまだまだのようだ……	ウチ、足引っ張ってもうたん?

Spada Belforma スパーダ・ベルフォルマ

タイプ	武器	防具	係数
	双剣	アーマー	0.9

両手に携えた双剣で、素早く敵陣を切り裂くスパーダは一行の突撃隊長。リーチとスピードを兼ね備えた各種の攻撃は、じつに頼りになる。攻撃に特化したその戦闘能力を最大限に生かすためにも、スタイルや武器の準備を怠らないように。

戦闘能力

敵と直接激突する前衛担当という点では、ルカと同じ立場といえるスパーダ。しかし彼は攻撃間合いでルカに及ばないぶん、速度と手数が勝っている。圧倒的な勢いで攻め立てれば、たいていの敵に対して優位に戦えるだろう。風属性の攻撃術も使えるため、状況次第では後衛役にもなれる。ただし補助効果を持つ術技は多少使えるものの、HP回復は一切できない。守勢に回ったときの立ち回り方を考えた、戦闘準備が必要だ。

全体的なリーチではルカに及ばないが、突きを出す技ならカバー可能。攻撃時に織り交ぜよう。

風属性の術も習得する。単発の威力ならば最強の術「Iネイション」が使えるのはスパーダだけ。

スタイルとアビリティ

攻撃に特化した戦闘能力を持っているので、スタイルはその長所を補えるものが適している。長所をより伸ばすための「アドバンス」と、防御面をカバーする「ガーディアン」、このふたつを平行して育てていくといいだろう。とはいえほかのスタイルでも有効なアビリティは習得できるので、よく見極めて選びたい。

✣優先して育てたいスタイル

アドバンス

攻撃力をさらにスタイルで底上げ。やられるまえに叩きつぶす、というスパーダ向きの戦法を実践できる。代わりに攻撃術に弱くなるため、操作する際はいつでも術防御を出せるよう練習しよう。

ガーディアン

最大HPと防御面が強化され、少しぐらいなら無理がきくようになる。防御を頼りにし、強引にでもコンボに持ち込んでしまうのも有効だ。とはいえ限界はあるので、引き際は見極めておきたい。

✣優先してセットしたいアビリティ

術抵抗（ウィズダムLv12）

「アドバンス」のレベルが高まってくると逆に攻撃術が怖くなる。術防御を失敗したときに備えてセットしておくと安心。

ダッシュ（テクニカルLv4）

フリーランを使った、敵の側面や背後への回り込みが容易になる。守りの固い敵に対してコンボを決める場合に便利だ。

覚醒（イノセントLv10）

攻撃の手数が多いのでテンションゲージが増加しやすい。覚醒状態の最後に秘奥義でしめられるよう、習得したら必ずセット。

武器カスタマイズ

スパーダのキャラ係数は0.9とやや低い。そのため特殊効果の発動率も多少低下するが、手数の多さである程度は補える。確率発動する特殊効果も積極的に利用していこう。その場合何をつけるかは迷うところだが、弱点を補強し同時に特殊効果にしかないものを狙いたい。最終的には「吸血++」のような強力な特殊効果をつけるとして、それまでは状態異常を与えられるものを利用しよう。属性なら風と対になりやすい土属性で。

✧武器につけたい特殊効果

ピヨ++(ピヨジェル)
コンボ途中で敵を気絶させられれば、スパーダひとりでコンボの切れ目を繋げられる。通常攻撃をしっかり決めて発動を狙おう。

吸血++(純白金石)
自己回復能力を持たないため、ぜひ武器につけたい特殊効果。素材が入手困難なので、粘り強く採掘を行なうこと。

作戦設定

基本行動は「自由戦闘」か「近接戦闘」がいい。強敵が相手ならば「全力戦闘」にする手もあるが、TPの回復手段を用意しておかなければ肝心なところでTP切れに陥る恐れがあるので気をつけよう。優先行動は自己回復のためにも「回復アイテム使え」を。プレイヤーが別の前衛向きキャラクターを操作しているならば、「同じ敵を狙え」にするとコンボを決めやすくなる。

隊列の基本は右端。術の使用や不意打ち対策なら左端に。中央に配置する利点はない。

通常攻撃

スパーダが使える通常攻撃の種類と変化はルカとほぼ同じ。下段攻撃2発目が上段攻撃に、上段攻撃2発目は直前にジャンプしているためジャンプ攻撃に変化する。ただしルカとは違い、基本の状態で4発まで連続でくり出せるうえ、下段攻撃と上段攻撃はどちらも2ヒットする。たとえば中段→下段→上段→ジャンプ、と続ければ通常攻撃だけで6ヒットも叩き出すことが可能。そこから空中コンボに繋ぎさらにヒット数を増やそう。

✧スパーダの通常攻撃

術技

リーチの短さは「瞬迅剣」など、突きを使う技である程度カバーできる。隙の大きさにだけは注意しよう。習得関係では「虎牙破斬」、「魔神剣」、「散沙雨」、「裂空斬」がそれぞれ3つずつの技の習得条件に関係している。どれも序盤のうちから使えるので、意図的に熟練度を上げていこう。風属性の攻撃術は、どちらも習得条件が独立しているので迷わずにすむ。

技の習得は2段階までで、最初の技を鍛えれば以降は気にしなくていい。好きな技を使い戦おう。

✣術技習得チャート

※矢印上の数字は、そこから派生する術技を習得するのに必要な術技レベルを示す

✣スパーダの術技

No.001

特技 虎牙破斬 コガハザン　空中発動 ○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
5→2	—	100(2)	1	—

斬り上げながらジャンプ、頂点で真下に斬り下ろす2段攻撃。最後に敵を地面に落とすため空中コンボにはならないが、技の出が早く使いやすい。連携攻撃に積極的に組み込んで熟練度を上げ、消費TPを減らすとより便利に。

No.002

特技 魔神剣 マジンケン　空中発動 ○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
3→1	—	125(1)	1	—

軽くジャンプしながら剣を振り抜き、発生した剣圧を前方へ発射する。ルカにも同名の技があるが、ジャンプするぶんスパーダのほうが技前後の隙が大きく扱いにくい。コンボに用いるのは控え、飛び道具として使おう。

No.003

特技 瞬迅剣 シュンジンケン　空中発動 ○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
3→1	—	125(1)	3	—

大きく前方へ踏み込みながら強力な突きを見舞う。攻撃のリーチが長いうえに技の出も早いが、攻撃後の隙が非常に大きい。この技で止めると反撃されるのは目に見えているので、必ず特技連携させて隙をキャンセルしよう。

No.004

攻撃術 ウィンドカッター　詠唱時間 約0.4秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
8→4	風	120(3)	5	—

風の刃を作り出し、3発連続でターゲットに向けて放つ。刃は敵を貫通するので、直線上に並んでいれば複数の敵を攻撃することも可能だ。詠唱時間も短く途中で邪魔されにくいが、動き回る敵には避けられることもある。

No.005

特技 散沙雨 チリサザメ

空中発動	×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
8→4	—	63(5)	7	—

目の前に向けて高速の5連突きをくり出す。威力は大したことがないものの、低レベルで習得できる技にしてはヒット数が多く、コンボに向いている。最後に大きく踏み込むため、隙を消すためにも極力秘技や奥義に繋ごう。

No.006

特技 裂空斬 レックウザン

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
12→6	—	80(5)	16	—

剣を構え、空中で前方回転し連続で斬りつける。地上で出すとルカと同様、飛びながら前方へ進む。しかし空中で使うと、直前のジャンプ方向とは関係なくその場で回転する。飛んで逃げる敵を追いかけられないので注意。

No.007

攻撃術 ライトニング

詠唱時間	約0.8秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
7→3	風	160(2)	12	—

ターゲットの頭上に雷を落とす。横方向への攻撃範囲は狭いものの、発動から落雷までが早いため動いている敵にも当たりやすい。また飛んでいる敵も巻き込むことが可能。詠唱時間が短く、主力の攻撃術として重宝する。

No.008

秘技 風迅剣 フウジンケン

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
8→4	風	150(2)	9	瞬迅剣(2)

基本的な技の性質は「瞬迅剣」とほぼ同じで、リーチが長い突きをくり出す。同時にこちらは剣の周囲に風を巻き起こし、軽い敵ならば少し浮かすことができる。とはいえ重い敵相手に使うと隙だらけになるので注意が必要。

No.009

秘技 秋沙雨 アキサザメ

空中発動	×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
18→9	—	80(8)+100(2)	21	散沙雨(2)

ひと息で8発の突きを放ち、最後に2連続で斬り上げつつ上空へジャンプする。合計10ヒットを叩き出せる強力な技だ。軽い敵ならば最後に高く浮かすことができるので、奥義で追い討ちをかければ大ダメージが期待できる。

No.010

攻撃術 エアスラスト

詠唱時間	約1秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
12→6	風	80(7)	18	ウィンドカッター(2)

ターゲットを中心に風の刃が乱れ飛ぶ空間を形成、触れた敵すべてにダメージを与える。さらに少しのあいだ敵の動きを止められるので、別の味方で追い討ちしよう。空間への近づき具合でヒット数は多少変化する。

No.011

秘技 真空裂斬 シンクウレツザン

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
18→9	—	90(8)	22	裂空斬(2)

「裂空斬」と同様の回転斬りで敵を切り裂く。威力やヒット数が増え、滞空時間も延びているが、地上で使った場合でも移動せず真上に飛び上がる。敵が離れているときは使わず、コンボなどで敵に近づいているときに。

No.012

秘技 閃空裂破 センクウレッパ

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
20→10	風	100(6)+150(1)	26	—

横方向へ回転しながら真上に飛び上がり、頂点で最初に向いていた方向の斜め下方へ急降下突きを行なう。軽い敵に使えば、浮かせたあとの突きまでが入り強力。また周囲の敵すべてを攻撃できるので、乱戦時に使うと効果的。

No.013

秘技 襲爪雷斬 シュウソウライザン

空中発動 ○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
18→9	風	130(1)+85(5)+120(1)	29	—

真上に斬り上げると同時に雷を落とし、そのまま斬り下ろす。消費TPは多いが「ライトニング」より総合的な威力に優れ、詠唱も必要なく便利。空中で出しても雷は下方に落ちるので、着地点に敵がいる際のけん制に使える。

No.014

秘技 虎牙連斬 コガレンザン

空中発動 ○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
12→6	—	120(1)+100(2)+130(1)	24	虎牙破斬(2)

斬り上げと同時にジャンプ、すぐに横方向への回転斬りを連続で加えたあと斬り下ろす。最初に浮かせられる軽い敵はもちろん、空中を飛んでいる敵や身長の高い敵にも当てやすい。秘技にしては消費TPが少ないのも魅力。

No.015

攻撃術 サンダーブレード

詠唱時間 約1.4秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
16→8	風	300(1)+430(1)	34	ライトニング(2)

ターゲットの真上から巨大な雷撃の剣を落下、直後地面に展開される魔方陣でダメージを与える。飛んでいる敵にも剣は当たるが、魔方陣による追撃は外れるためダメージはやや落ちる。地上の敵を優先して狙っていこう。

No.016

奥義 閃空衝裂破 センクウショウレッパ

空中発動 ○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
25→12	—	100(6)+130(1)+150(1)	38	—

横回転による攻撃を加えながら敵を巻き込み、そのまま上空へ飛び上がる。出始めが「閃空裂破」と似ているが、こちらは最後の突きがないため敵と離れることがなく、着地後すぐに追撃できる。ヒット数にも優れ強力だ。

No.017

奥義 空破絶風撃 クウハゼップウゲキ

空中発動 ○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
25→12	—	130(1)+150(2)	40	—

一度斬りつけたあとで、剣身に風をまとわせた強力な突きを放つ。威力は高いものの「瞬迅剣」のように敵を移動させる効果はなく、直後がやや無防備になるのが難点。その隙をつかれないよう、乱戦時は使用を控えるべきだ。

No.018

特技 剛招来 ゴウショウライ

空中発動 ×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
5→2	—	—	45	—

スパーダ自身の攻撃を、90秒ほどのあいだ約15%上昇させる。彼を前衛として戦わせているならば、ダメージの増加が期待できるのでどんどん使っていこう。長期戦になったら状態変化アイコンに注意し効果切れを防ぐこと。

No.019

補助術 バリアー

詠唱時間 約0.9秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
12→6	—	—	42	—

味方ひとりの物理防御を約90秒間、15%引き上げる補助術。アイテム以外の回復手段を持たないスパーダにとって、少しでも受けるダメージを抑えられるこの術は非常に重要。攻撃を仕掛けるまえに使う習慣をつけよう。

No.020

奥義 驟雨双破斬 シュウウソウハザン

空中発動 ×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
28→14	—	100(8)+130(2)	36	散沙雨(3)、虎牙破斬(3)

「散沙雨」直後に続けて「虎牙破斬」を放つ。「散沙雨」の隙を消す形で技が続くためとても使いやすい。威力もそれぞれを単独で使うより高く、ダメージも期待できる。消費TPの多さも数々の利点を考えれば納得がいく。

No.021

奥義 烈風空牙衝 レップウクウガショウ

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
23→11	—	120(5)+200(1)	47	裂空斬(3)、瞬迅剣(3)

「裂空斬」から連続で「瞬迅剣」へと繋ぐ奥義。最初の「裂空斬」部分は「真空裂斬」の性能に近く、地上で出しても前方へは移動しない。極力コンボに組み込み、敵に密着している状態で使えば最後の突きまで確実に入る。

No.022

攻撃術 サイクロン

詠唱時間	約1.9秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
24→12	風	90(12)	49	エアスラスト(5)

巨大な竜巻を発生させ、ターゲットと周囲の敵を巻き込みダメージを与える。効果範囲が非常に広いうえヒット数も多い、強力な攻撃術だ。やや詠唱時間と消費TPが負担にはなるが、それを補ってあまりある成果が見込める。

No.023

奥義 真空千裂破 シンクウセンレツハ

空中発動	×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
28→14	—	100(6)+90(5)	52	裂空斬(3)、散沙雨(3)

「散沙雨」から「裂空斬」へと連続でくり出す。単独の技で11ヒットを稼げるので、積極的にコンボに組み込んで使うといい。ただし最後が「裂空斬」のため、着地後のわずかな隙を狙われる危険があるので過信は禁物。

No.024

奥義 魔神双破斬 マジンソウハザン

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
22→11	—	280(1)+240(1)+250(1)	32	魔神剣(3)、虎牙破斬(2)

「魔神剣」で剣を斬り上げつつそのまま「虎牙破斬」へと移行する奥義。剣圧部分は「魔神剣」同様飛び道具として使えるが、敵が離れていると「虎牙破斬」部分が当たらない。TPをムダにしないためにも接近して使おう。

No.025

攻撃術 Iネイション インディグネイション

詠唱時間	約2.5秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
30→15	風	1350(1)	56	サンダーブレード(5)

強力な雷撃をターゲットに落とし、爆発の勢いでダウンさせる。威力はほかの攻撃術とはケタ違いで、術防御の高い敵に特に効果が高い。その反面1ヒットしかしないためヒット数は稼げず、効果範囲もやや狭いのがネック。

No.026

奥義 魔神閃空破 マジンセンクウハ

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
27→13	風	150(1)+110(6)+200(1)	59	閃空裂破(3)、魔神剣(3)

「魔神剣」発射直後の勢いを利用し「閃空裂破」をくり出す。「魔神双破斬」同様、全段入れるつもりならば飛び道具としての利点には目をつぶること。ただし中程度離れているなら剣圧と、最後の突きを当てることは可能。

No.027

秘技 魔神剣・双牙 マジンケン・ソウガ

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
10→5	—	185(2)	20	魔神剣(4)

文字どおり「魔神剣」を連続で放つ。威力と消費TPのバランスに優れた飛び道具で、使い勝手は抜群。ただし地上で使うと2発目がやや高い位置で出るため、小さな敵だと外れることも。空中で出せばどちらも同じ高さで出る。

No.028

秘奥義 神裂閃光斬 シンレツセンコウザン

空中発動	×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
100	—	300(8)+250(14)+600(1)	—	アビリティ「覚醒」をセット

スパーダの前世、聖剣デュランダルの力を解放。巨大な剣の姿に変わって回転しつつ敵を攻撃、最後にターゲットを真上から突き刺す。広範囲の敵を攻撃できるが、位置関係によってはヒット数がかなり落ちるので覚悟しよう。

Ange Serena　アンジュ・セレーナ

武器
短剣
防具
クローク
係数
0.75

近接戦闘から術攻撃、回復から補助に至るまで、仲間の中でもっとも芸達者なアンジュ。何でもできる彼女をマルチプレイヤーに変えるか、それとも器用貧乏にしてしまうかは、ひとえにプレイヤー次第。方針を立てて戦わせていこう。

戦闘能力

かつて聖女とうたわれたアンジュは、聖なる力による回復術と光属性攻撃術の使い手。だが一方で短剣を片手にモンスターと正面から渡り合い、あまつさえアイテムを盗むことさえやってのける。まさに万能キャラクターといえるだろう。とはいえ短剣を使った接近戦と術では、得意とする距離がまるで違う。戦闘中に両方の働きをさせようとしても、どっちつかずになりがちだ。最初にアンジュの役割を決めて準備を行なうように。

敵からアイテムを盗めるのはアンジュだけ。図鑑完成のためならボス戦に必ず出撃させよう。

攻撃術も得意。最高の威力を持つ「ビッグバン」を使えば、強敵が相手でも恐れる必要はない。

スタイルとアビリティ

前衛でも後衛でも活躍できるアンジュだが、彼女が絶対に必要になる状況はやはり「ローバーアイテム」でアイテムを盗ませたいとき。それに備えて前衛用のスタイルを優先して鍛えておこう。「ウィズダム」は攻撃術の熟練度を上げるときに。キャラ係数が低いので「イノセント」の恩恵が少ないのを忘れないように。

✣優先して育てたいスタイル

ガーディアン
敵に接する機会が多く、最大HPと防御力の増強は必須。特に「ローバーアイテム」後などは無条件でダメージを受けてしまう。防御用のアビリティもセットして被害を最小限に抑えよう。

テクニカル
通常攻撃のヒット数が非常に多いため、クリティカルヒットの発生を期待するためにも敏捷と幸運を強化しよう。あまり育てると攻撃が下がってしまうので、薬草やアビリティによる補強を。

✣優先してセットしたいアビリティ

コンボ追加（アドバンスLv10）
技はややクセが強いので、強化した通常攻撃をメインに戦うと安定する。通常攻撃だけで12ヒットも稼ぐことができる。

防御上昇（ガーディアンLv2）
「ガーディアン」以外のスタイルを育てるときは忘れずにセット。地味だが確かな効果を期待できる、頼れるアビリティだ。

覚醒容易（イノセントLv8）
テンションゲージのたまりにくさを補う。覚醒後は秘奥義に繋げるより、覚醒状態を通常攻撃で維持し、効果を活用しよう。

武器カスタマイズ

確率で効果を発揮する特殊能力を武器に付与しても、キャラ係数が低い関係でムダに終わることが多い。ならば最初からそうした特殊効果はつけず、確実に効果を発揮するものを重視したほうがいいだろう。各種の属性や「軽量化」などは、地味ながら確かな効果を実感できる。これで物足りなければ、手数の多さを頼みに確率発動の特殊効果をつけるのもいい。その際は極力発動確率の高いものを厳選して付与しよう。

✧武器につけたい特殊効果

軽量化＋（風の結晶）
フリーランによる回り込みが楽になる。のけぞり耐久力の高い敵の背後から通常攻撃を叩き込み、コンボに持ち込んでやろう。

闇属性＋＋（闇の結晶）
アンジュの術技は光属性のものが多い。光に耐性のある敵は闇を弱点とする傾向があるので、武器に攻撃属性をつけたい。

作戦設定

通常は「自由戦闘」、攻撃術を使わせるなら「後方戦闘」、回復術なら「支援戦闘」、以上3種の基本行動を戦況に合わせて使い分けよう。優先行動はアンジュ専用ともいえる「アイテムを奪え」を必ずセット。ほかにも回復行動を取らせやすくするため「HPを大回復せよ」と「状態異常回復優先」をセットしておくと、一行が全滅させられる可能性はかなり低下する。

隊列は役割に合わせて配置を決定。開始直後に補助術を使いたければ、左端に置くのもいい。

通常攻撃

基本の状態で、フリーラン攻撃以外なら5回まで連続でくり出せる。さらに中段とジャンプ攻撃は一度に2ヒットするため、敵に密着すると通常攻撃だけで10ヒットを稼ぐことが可能。コンボを狙うならぜひ活用しよう。ただし最初の一撃は少し敵に踏み込むが、それ以上は間合いを詰めないので離れすぎると届かないことも。なおルカやスパーダと同様、下段2発目で上段に、上段攻撃後は飛び上がり2発目以降はジャンプ攻撃になる。

✧アンジュの通常攻撃

術技

技はもちろんのこと術は攻撃、回復、補助とひと通り習得できる。それぞれの習得条件を把握して、熟練度を上げておこう。技では「牙突衝」と「牙連刃」を重点的に鍛えれば問題ない。「牙突連撃」からの派生を忘れやすいので注意。術は「ビッグバン」までの道のりが4段階と最長で、しかも必要熟練度もそれなりに多い。「イノセント」をセットして術を鍛え上げよう。

「牙突連撃」習得後に安心すると、そこから続く「転生連牙突」を忘れやすい。意識して使おう。

✣術技習得チャート

※矢印上の数字は、そこから派生する術技を習得するのに必要な術技レベルを示す

✣アンジュの術技

No.001

特技 ローバーアイテム　空中発動 ×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
4→2	―	30(1)	1	―

ダッシュ突きと同時に敵の懐から強引にお布施をいただく技。ノーマルアイテムは30%、レアなら2%の確率で盗むことができる。ただし失敗すると倒れ、成功すると振り返って礼を述べるため隙が大きい。乱発は控えよう。

No.002

特技 光波刃 コウハジン　空中発動 ○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
3→1	光	120(1)	1	―

水平に振った短剣から、光の弾を発射する。詠唱を必要としない飛び道具で、遠く離れた敵へのけん制に使える。消費TPも少ないので便利だ。やや高い位置を飛ぶため、地面にいる小さめの敵に当たりにくい点は覚えておこう。

No.003

特技 牙突衝 ガトツショウ　空中発動 ○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
4→2	―	160(1)	1	―

ターゲットの方向に大きく踏み込み、短剣を突きたてる。敵を大きく後退させることができるため、きちんと当てられれば技直後の隙もあまり気にならない。ただし直後に届く攻撃が限定されるので、連携の組み立てには注意。

No.004

攻撃術 フォトン　詠唱時間 約0.4秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
6→3	光	130(2)	1	―

敵を巻き込むような光の帯を生み出し、接触した者にダメージを与える。攻撃判定が素早く出現するうえに、詠唱時間が短く使いやすい攻撃術だ。敵が離れていたらすかさずこれを唱え、攻撃と同時に足止めしてやろう。

No.005

回復術 ヒール

詠唱時間	約0.9秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
12→6	—	—	3	—

味方ひとりのHPを最大値の約50%回復させる、アンジュの基本回復術。熟練度を上げればより強力な回復術も習得できるが、詠唱の速さと消費TPから考えると使いやすさはダントツ。早めの回復を心がければ十分使える。

No.006

回復術 リカバー

詠唱時間	約0.8秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
10→5	—	—	5	—

戦闘不能以外の状態異常になった味方を回復させる。ヒールと並んで使いどころが多い回復術なので、前衛役であってもすぐ使えるよう準備を。ただしアンジュ自身が状態異常になるときもあるため、頼りすぎは危険。

No.007

攻撃術 ピコハン

詠唱時間	約0.9秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
12→6	—	150(1)	8	—

敵の頭上にハンマーを落とす。ハンマーが当たった敵は約50%の確率で気絶状態に陥り、無防備な状態になる。ハンマーは動き回る敵には当てにくいので、不用意に使うより味方の攻撃で足止めされている敵を狙おう。

No.008

特技 牙連刃 ガレンジン

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
8→4	—	70(6)	10	—

短剣を連続でくり出し連続ダメージを与える。リーチは短めだが、最初に少し踏み込むので見た目より攻撃を当てやすいうえ、出が早くコンボを繋げやすい。最後の振り払いモーションに隙があるので、必ず連携させよう。

No.009

特技 空襲刃 クウシュウジン

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
3→1	—	120(1)	12	—

地上だと大きく飛び上がったあとに、空中でも軽く後方へ身をひるがえしてから急降下攻撃を行なう。技の出が遅く通常攻撃から出してもコンボは繋がらない。奇襲もしくは最初のジャンプで攻撃を避けてからの反撃用に。

No.010

特技 飛翔刃 ヒショウジン

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
5→2	—	200(1)	18	—

その場で垂直に飛び上がり、真上に向けて短剣を斬り上げる。技の出が早いうえ、敵を浮かせる効果があり、空中コンボの起点として優秀。すぐ落下してしまうので、空中で発動できる秘技や奥義で連携してやろう。

No.011

回復術 キュア

詠唱時間	約1.6秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
18→9	—	—	16	ヒール(3)

味方ひとりのHPを最大値の約75%、一気に回復させる。瞬間の回復量は「ヒール」を上回るが、詠唱時間が倍近くありそれだけ妨害も受けやすいのが難点。周囲に敵がいなければこれを、いるなら「ヒール」を優先しよう。

No.012

秘技 蛇咬牙突 ジャコウガトツ

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
10→5	—	130(1)+120(2)	21	牙突衝(2)

「牙突衝」で踏み込み、突きを食らわせた直後に左右からの追加攻撃を加える。突いたあとのわずかな無防備状態をカバーできるため安全だ。ただし空中で出すと、追撃しながら落ちるので小さな敵をすり抜けやすい。

No.013

補助術 バリアー

詠唱時間 約0.9秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
12→6	—	—	19	—

味方ひとりの物理防御を、約90秒のあいだ15%程度上昇させる。戦闘開始直後、アンジュ自身に使ってから攻撃に移ると安心して戦える。もちろん打たれ弱い後衛や、先陣を切って戦っている前衛に使うのも効果的だ。

No.014

秘技 翔牙裂閃 ショウガレッセン

空中発動 ×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
12→6	—	150(3)	14	—

地面から真上に飛び上がりつつ斬り上げ、頂点で斜め前方へ急速降下、着地直後に再度斬り上げる。「飛翔刃」と「空襲刃」に部分的に似ているが、それらの隙をすべて解消しており使いやすい。最後に敵を浮かせられる。

No.015

回復術 リザレクション

詠唱時間 約2.7秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
34→17	—	—	23	キュア(2)

味方ひとりをターゲットにして魔方陣を展開。その中に入った味方のHPを最大値の約50%回復させる。効果は高いが詠唱時間、消費TPともに多く、これだけに頼るのは危険。味方が敵を追い詰めているときの援護などに。

No.016

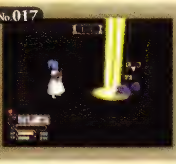
秘技 牙突連撃 ガトツレンゲキ

空中発動 ○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
10→5	—	100(1)+120(1)+150(1)	25	牙突衝(2)

「牙突衝」で突いた直後「飛翔刃」のように斬り上げ、頂点で水平になぎ払う。最後の一撃まで入ればかなり強力だが、突きをガードされたり耐えられたりすると、落下するまで無防備に。コンボの途中から確実に決めたい。

No.017



攻撃術 レイ

詠唱時間 約0.9秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
18→9	光	100(9)	30	フォトン(2)

ターゲットにした敵の頭上から、何本もの光線を垂直に降り注がせる。敵の大きさなどにより光線の当たり具合が多少変化するが、おおむねヒット数は多い。詠唱時間も短く、後衛時の主力として頼れる攻撃術だ。

No.018

秘技 飛翔連斬 ヒショウレンザン

空中発動 ○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
12→6	—	130(1)+105(3)	36	飛翔刃(2)

「飛翔刃」でジャンプしつつ斬り上げたあと、頂点で追加攻撃を加える。軽めの敵を浮かせれば大ダメージを与えられるが、逆に浮かないと敵の真上で無防備な状態に。事前に敵を確実にのけぞらせておき、そこから狙おう。

No.019

攻撃術 ピコピコハンマー

詠唱時間 約1.7秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
22→11	—	250(3)	34	ピコハン(2)

「ピコハン」よりも威力が増したハンマーを3個、敵の頭上に降り注がせる。約50%の確率で気絶させるが、動き回る敵に当てにくい欠点は同じだ。また最初または2個目で気絶した場合、続くハンマーで解除されることも。

No.020

奥義 守護方陣 シュゴホウジン

空中発動 ×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
17→8	光	150(4)	32	—

アンジュを中心に魔方陣を展開、立ち昇る光に触れた敵に対しダメージを与える。横や背後にいる敵にも当たるので、乱戦時に特に効果的だ。ただし間合いはかなり狭い。できるだけ連続攻撃の最後に使い、確実に当てよう。

No.021

回復術 レストア

詠唱時間	約1.6秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
25→12	—	—	38	リカバー(2)、ヒール(3)

味方ひとりのHPを全回復、戦闘不能以外の状態異常を受けていたらそれも同時に回復させる。非常に便利な効果に比較すると詠唱時間は長くなく使いやすい。消費TPの多さにだけは注意し、適度に使って味方を助けよう。

No.022

奥義 斬刃連牙突

ザンジンレンガトツ

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
24→12	—	170(1)+120(6)	41	牙突衝(3)、牙連刃(3)

「牙突衝」で突き込んだ直後「牙連刃」で多段ヒットを狙う、使いやすい連続技。途中でジャンプなど隙が生まれるモーションがないため、安定性に優れる。全段入ったときの威力も大きく、積極的に使っていくべき。

No.023

攻撃術 ホーリーランス

詠唱時間	約1.9秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
24→12	光	215(5)	43	レイ(4)

光が集まってできた聖なる槍を空中に召喚、ターゲットへ集中させるように突き刺す。威力とヒット数に優れるものの、槍が出現してから落下するまでにわずかなタイムラグがあるため、高速で移動する敵には当たりにくい。

No.024

奥義 連牙飛翔鮫

レンガヒショウコウ

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
24→12	—	120(6)+160(1)	45	牙連刃(3)、飛翔刃(3)

「牙連刃」でひとしきり攻撃を加えたあと、「飛翔刃」で飛び上がりながら斬り上げる。単発で使った場合、斬り上げまでに敵がのけぞっていなければ隙ができるのでそれだけは注意。コンボの最後に組み込むなら問題ない。

No.025

回復術 レイズデッド

詠唱時間	約1.6秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
20→10	—	—	27	—

戦闘不能状態になった味方ひとりを復活させ、同時に最大値の約40%ぶんのHPを回復させる。「ライフボトル」とほぼ同じ効果だが回復量はわずかに少ない。詠唱の余裕があるときに使い、そうでなければアイテムに頼ろう。

No.026

奥義 転生蓮牙突

テンセイレンガトツ

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
20→10	—	180(3)+200(1)	52	牙突連撃(3)、空襲刃(3)

「牙突連撃」で飛び上がった頂点から「空襲刃」で急速降下し攻撃を締めくくる。最初の一撃目を耐えられると、以降は隙だらけになるので必ずコンボに組み込もう。空中の敵に対して使うなら、一気に離れられるので安心。

No.027

補助術 フィールドバリア

詠唱時間	約2.4秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
30→15	—	—	50	バリアー(3)

味方全員の物理防御を、約90秒間に渡り15%上昇させる。消費TPは多いが「バリアー」をこまめに使うよりも効率がいい。強敵との戦闘では必ず開始直後に使い、以降も切れたそばから張りなおしていこう。

No.028

奥義 牙連光波刃

ガレンコウハジン

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
23→11	光	120(6)+150(1)	47	牙連刃(3)、光波刃(3)

「牙連刃」で連続攻撃を加えたあとで「光波刃」の光弾を発射。敵から離れ飛び道具として使おうとすると、最初の連続攻撃を空振りしている最中に逃げられる恐れがある。きちんと接近し、すべて叩き込みたい。

No.029

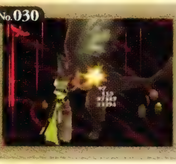
攻撃術 ビッグバン

詠唱時間 約2.8秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
30→15	光	1350(1)	54	ホーリーランス(4)

光を一点に凝縮し、大爆発を発生させてダメージを与える。威力は攻撃術中最強で、スパーダの「Iネイション」に比べると効果範囲は段違いに広く、戦闘フィールドのほぼ全域に及ぶ。詠唱時間に長さに注意して使おう。

No.030



秘奥義 鳳翼熾天翔

ホウヨクシテンショウ

空中発動 ×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
100	—	150(36)	—	アビリティ「覚醒」をセット

アンジュの前世、オリフィエルの力を解放。真っ赤に燃える羽を上空から降り注がせ、すべての敵にダメージを与える。効果範囲、威力ともに申し分のない性能を誇るが、テンションゲージのたまりにくさだけがネック。

戦闘時のセリフ・2

Topics

術技使用時のセリフは非常にバリエーション豊か。術技名を正式名称で詠唱するのはもちろん、特技や奥義は、単なる技名にとどまらず、それぞれのキャラクターの個性あふれるセリフが用意されている場合も多い。セリフを楽しむためにも、ぜひともすべての術技をマスターし、使いこなしてみたい。

秘奥義は威力もさることながら、セリフの豪華さもほかの術技と一線を画する。

ルカ

通常攻撃	えいっ／はっ／やぁああっ!! 喰らえ!／それっ!
魔神剣	魔神剣(マジンケン)!
剛招来	……はあぁっ!
ファイアボール	ファイアボール
裂空斬	裂空斬(レックウザン)!
真空破斬	真空破斬(シンクウハザン)!
イラプション	イラプション
崩襲剣	崩襲剣(ホウシュウケン)!
弧月閃	弧月閃(コゲツセン)!
シャープネス	シャープネス
剛・魔神剣	剛・魔神剣(ゴウ・マジンケン)!
火炎裂空	火炎裂空(カエンレックウ)!
エクスプロード	エクスプロード
鳳凰天駆	鳳凰天駆(ホウオウテンク)!
弧月双閃	弧月双閃(コゲツソウセン)!
崩昇襲斬	崩昇襲斬(ホウショウシュウザン)!
魔王炎撃破	魔王炎撃破(マオウエンゲキハ)!
AGシャープ	アグリゲットシャープ
熱波旋風陣	熱波旋風陣(ネッパセンプウジン)!
絶空魔人撃	絶空魔人撃(ゼックウマジンゲキ)!
スパイラルフレア	スパイラルフレア
烈風月華衝	散れ! 烈風月華衝(レップウゲッカショウ)!
鷹爪烈風剣	鷹爪烈風剣(ヨウソウレップウケン)!
メテオスォーム	メテオスォーム
鳳凰天翔駆	鳳凰天翔駆(ホウオウテンショウク)!
集気法	呼吸を意識して……
魔王灼滅刃	天を統べる覇者の証! 魔王灼滅刃(マオウシャクメツジン)!

イリア

通常攻撃	えいやっ!／はっ もらったぁ!／えーいっ!
ツインバレット	ツインバレット!
ファーストエイド	ファーストエイド
タイドバレット	ほらぁ、踊れ!
ピコハン	ピコハン
アクロバレット	邪魔だっての!
スプレッド	スプレッド
チャージバレット	チャージバレット!
エリアルレイザー	うぉらぁ! ぶっとべ!
アイシクル	アイシクル
アクアバレット	アクアバレット!
アクアエッジ	アクアエッジ
フリーズバレット	凍えちゃいなさい!
ヒール	ヒール
セッシブバレット	全弾喰らえっ!
コチハン	コチハン
アサルトバレット	アサルトバレット!
リカバー	リカバー
アクアレイザー	大人しくしなさいっ!
レイズデッド	レイズデッド
アクアスパイラル	アクアスパイラル!
アイストーネード	アイストーネード
アストラルレイザ	それっ! フルコースよっ!
タイダルウェイブ	タイダルウェイブ
フリーズランサー	氷の槍よ! フリーズランサー!
RVウィッシュ	永久の礎に、虚無と消えよ! ルインド・ペイン・ウィッシュ!

スパーダ

通常攻撃	ハッ！／うおらぁぁッ！ しゃあっ！／フッ／喰らえッ！
虎牙破斬	虎牙破斬（コガハザン）！
魔人剣	魔人剣（マジンケン）！
瞬迅剣	瞬迅剣（シュンジンケン）！
ウィンドカッター	ウィンドカッター
散沙雨	散沙雨（チリサザメ）！
裂空斬	裂空斬（レックウザン）！
ライトニング	ライトニング
風迅剣	風迅剣（フウジンケン）！
秋沙雨	秋沙雨（アキサザメ）！
エアスラスト	エアスラスト
真空裂斬	真空裂斬（シンクウレツザン）！
閃空裂破	閃空裂破（センクウレッパ）！
襲爪雷斬	襲爪雷斬（シュウソウライザン）！
虎牙連斬	虎牙連斬（コガレンザン）！
サンダーブレード	サンダーブレード
閃空衝裂破	閃空衝裂破（センクウレッパ）！
空破絶風撃	空破絶風撃（センクウショウレッパ）！
剛招来	……やあぁっ！
バリアー	バリアー
驟雨双破斬	驟雨双破斬（シュウウソウハザン）！
烈風空牙衝	烈風空牙衝（レップウクウガショウ）！
サイクロン	サイクロン
真空千裂破	真空千裂破（シンクウセンレツハ）！
魔神双破斬	魔神双破斬（マジンソウハザン）！
Iネイション	インディグネイション
魔神閃空破	魔神閃空破（マジンセンクウハ）！
魔神剣・双牙	魔神剣・双牙（マジンケン・ソウガ）！
神裂閃光斬	天地空ことごとくを制す! 神裂閃光斬（シンレツセンコウザン）！

アンジュ

通常攻撃	えーい／はぁ／たぁ／はっ！／えいやっ！
ローバーアイテム	ご寄進、感謝します
光波刃	光波刃（コウハジン）！
牙突衝	牙突衝（ガトツショウ）！
フォトン	フォトン
ヒール	ヒール
リカバー	リカバー
ピコハン	ピコハン
牙連刃	牙連刃（ガレンジン）！
空襲刃	どっこいしょ！
飛翔刃	よ～いしょっと！
キュア	キュア
蛇咬牙突	当たってっ！
バリアー	バリアー
翔牙裂臥	えいやっと！
リザレクション	リザレクション
牙突連撃	どいてっ！
レイ	レイ
飛翔連斬	飛翔連斬（ヒショウレンザン）!
ピコピコハンマー	ピコピコハンマー
守護方陣	天よ、我等をお守り下さい
レストア	レストア
斬刃連牙突	たあっ!　斬刃連牙突（ザンジンレンガトツ）！
ホーリーランス	ホーリーランス
連牙飛翔鮫	えーいっ！　連牙飛翔鮫（レンガヒショウコウ）！
レイズデッド	レイズデッド
転生蓮牙突	転生蓮牙突（テンセイレンガトツ）！
フィールドバリアー	フィールドバリアー
牙連光波刃	これがラティオの光っ！
ビッグバン	ビッグバン
鳳翼熾天翔	天へと還る翼を、貴方に……。 鳳翼熾天翔（ホウヨクシテンショウ）！

リカルド

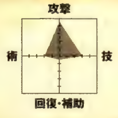
通常攻撃	フンッ！／でぁあ！
E・マスター	輪廻に落ちよ！　エレメンタルマスター！
マーダーショット	止まれ
マーシレスハント	今だ……
ストーンブラスト	ストーンブラスト
瞬迅槍	瞬迅槍（シュンジンソウ）！
グレイブ	グレイブ
轟破槍	轟破槍（ゴウハソウ）！
ダークフォース	ダークフォース
ショットブラスト	大人しくしてろ
ヒールオブアース	ヒールオブアース
スナイプフォース	喰らうがいい……
ネガティブゲイト	ネガティブゲイト
ブルータルハント	掃射！
シャープネス	シャープネス
岩砕裂迅槍	岩砕裂迅槍（ガンサイレツジンソウ）！
ロックブレイク	ロックブレイク
轟爆迅槍衝	轟爆迅槍衝（ゴウバクジンソウショウ）！
アドプレッシャー	アドプレッシャー
ショットグレイブ	ショットグレイブ！
リカバー	リカバー
スナイプゲイト	動かんほうがいいぞ?
レイジングハント	全弾くれてやる！
バイトオブアース	バイトオブアース
G・ダッシャー	前世の力を見よっ
ダークレイザー	喰らえ、ダークレイザー！
ブラックホール	ブラックホール
Eトラジティ	よき来世を……。エンドレス・トラジディ！

エルマーナ

通常攻撃	とーっ／ホイッ／ほりゃあっ たぁ／喰らえー／しまいやあっ
孤空落	受身、取りなぁ
幻竜拳	パ～ンチッ！
臥竜砕	ほな、行くでぇ
連牙弾	連牙弾（レンガダン）や～！
飛燕脚	キ～ック！
スパイラルフレア	スパイラルフレア
獅子戦吼	獅子戦吼（シシセンコウ）や～！
サイクロン	サイクロン
爆牙弾	ばくがだ～んっ！
ピコピコハンマー	ピコピコハンマー
爆竜拳	爆竜拳（バクリュウケン）や～！
ホーリーランス	ホーリーランス
飛燕連脚	ひえーんれんきゃく～っ！
治癒功	あー、しんど……
飛天翔駆	行くで～
連牙飛燕脚	れんが、ひえんきゃくやぁ～！
ロックブレイク	ロックブレイク
竜皇天駆	しまいやぁっ
飛連幻竜拳	ひれんげんりゅーけんっ！
タイダルウェイブ	タイダルウェイブ
砕牙爆竜拳	ときめきエル・パーンチ！
獅吼滅龍閃	しこーめつりゅーせーん！
ブラックホール	ブラックホール
爪竜連牙弾	ボッコボコにしたる～！
聖龍崩天烈	めっさごっついでぇ～！ 聖龍崩天烈（セイリュウホウテンレツ）！

Ricardo Soldato リカルド・ソルダード

タイプ



武器
ライフル
防具
ガード
係数
1

長射程のライフル攻撃、2種類の属性攻撃、さらに回復術まで使いこなすリカルド。かゆいところに手が届く万能性は、まさに一行の保護者といったところ。目的に応じてポイントを絞った戦闘準備を行ない、味方の活躍をフォローさせよう。

戦闘能力

ライフルを武器に用いるリカルドは、拳銃使いのイリアと同様、遠距離攻撃と術による後方支援を得意とする。ただしイリアに比べると接近戦用の技が豊富で、属性攻撃の種類も多彩。加えて広範囲回復もできるため、対応できる状況が格段に多いのが特徴だ。とはいえルカに続くキャラ係数の持ち主なので、どちらかといえば攻撃面でのフォローを任せたほうが活躍してくれる。味方のピンチを冷静に観察し、的確に立ち回ろう。

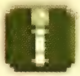
基本はライフルによる射撃。土と闇属性の攻撃術技を使い分けられるので、弱点を狙いやすい。

リカルドが使える回復や補助用の術は必要最小限のものだけだが、終盤戦でも十分役に立つ。

スタイルとアビリティ

接近戦も可能だが、定位置が後衛である以上、術を存分に使わせたいところ。そのためにも「ウィズダム」を優先してセットしよう。ただし銃撃を重視するならあえて「アドバンス」など物理攻撃を高めるスタイルやアビリティをセットする選択も。高いキャラ係数を生かすために「イノセント」を鍛えるのも有効だ。

✢優先して育てたいスタイル



ウィズダム

知性を上げれば攻撃術の威力が高まるし、詠唱時間を短縮するアビリティも習得可能。レベルを上げると攻撃の低下量が大きくなりすぎるので、ほどほどで止めるか攻撃強化アビリティを使おう。

イノセント

ライフルを連射する技を使えば、キャラ係数の高さもあってテンションゲージがたまりやすい。増えたゲージを有効活用するためにもこのスタイルを鍛え、関連アビリティをいち早く習得しよう。

✢優先してセットしたいアビリティ

攻撃上昇(アドバンスLv4)

「ウィズダム」セット時に避けられない攻撃低下をこれで補う。通常攻撃や技と攻撃術、両方を使い分けて敵を打倒しよう。

早口詠唱(ウィズダムLv6)

術詠唱が早く終われば妨害されずに済み、ほかの行動もより多く実行できる。術技熟練度が上がったら「高速詠唱」も併用。

覚醒延長(イノセントLv15)

リカルドの秘奥義は攻撃範囲がやや狭いので、そちらでゲージを使わず覚醒状態を維持したほうが結果的には戦果が上がる。

武器カスタマイズ

高いキャラ係数を生かすなら、武器の特殊効果は確率発動するものがいい。後衛からの援護射撃で状態異常を敵に与えられれば、前衛の負担が減る。これでリカルドが回復に追われることがなくなり、存分に攻撃できるはずだ。属性攻撃は術技でもある程度まかなえるので、それ以外の便利な特殊効果も狙ってみよう。

✧武器につけたい特殊効果

ピヨ++(ピヨジェル)
前衛が相手にしている敵を気絶させれば、コンボをより繋げやすくなる。もちろん自分が直接戦っているときも有効だ。

吸魂(闇の結晶)
術技を使う機会が多く、TPの回復効果は役に立つ。「聖銀鉱石」のような素材が手に入ったらさらに上の効果をつけよう。

作戦設定

銃撃による通常攻撃や技を主体に使わせるなら「自由戦闘」、攻撃術メインなら「支援戦闘」を基本行動に設定。これでたいていの状況には対応できる。優先行動は、コンボ継続など攻撃的に戦わせたければ「同じ敵を狙え」を、けん制目的ならば「違う敵を狙え」を、それぞれ使い分けよう。また確実に回復行動を取らせるために「HPを大回復しろ」や「状態異常回復優先」は忘れずにセットすること。隊列は左端に配置するのが無難だが、接近戦用の技を使うならば右寄りにしてもいい。状況とスタイルを考慮して設定し直そう。

通常攻撃

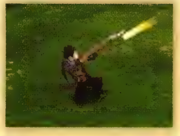
ほとんどが銃撃による遠距離攻撃だが、下段攻撃の奇数発目とフリーラン攻撃のみ銃剣を使った近接攻撃になる。特に下段近接は敵を浮かせると同時に、リカルドが少し後方に下がる。敵と間合いを開けたいときに使おう。なお基本状態でフリーラン攻撃以外は3発までしか連続で出せず、ヒット数稼ぎには向いていない。

✧リカルドの通常攻撃

中段攻撃

下段攻撃

上段攻撃



ジャンプ攻撃

フリーラン攻撃

術技

数の少ない回復術は上位の術に派生することもなく、必要なときだけ使っていれば問題ない。また技は習得段階が単純なので、こちらも苦労することはないだろう。やや複雑なのが攻撃術で、特に「ブラックホール」の習得には高い熟練度を必要とする。この術を早く習得できれば、それだけ終盤の強敵に対抗しやすくなる。意識して関係する術を使い、熟練度を高めておきたい。

接近戦用の技ふたつは、なかなか使う機会がない。余裕のあるときに、熟練度を稼ごう。

✣術技習得チャート

※矢印上の数字は、そこから派生する術技を習得するのに必要な術技レベルを示す

✣リカルドの術技

No.001

奥義 **E・マスター** エレメンタルマスター

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
40→20	全属性	250(6)	1	エレメントバレルを装備

6属性それぞれを宿した巨大な弾丸を、1発ずつ連続で発射する。弾丸には貫通性能があり、敵が集まっているところを狙うのが効果的。非常に強力だが、10万グレードもする「エレメントバレル」装備時でなければ使えない。

No.002

特技 **マーダーショット**

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
3→1	—	130(1)	1	—

敵を狙撃し、ダメージを与えると同時にダウンさせる。必ずコンボが途切れてしまうので、特技連携で用いるときはもちろん、コンボ中の味方が攻撃している敵も狙わないように。強敵を足止めしたいときには使える。

No.003

特技 **マーシレスハント**

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
5→2	—	90(3)	3	—

ターゲットへ向け3連射する。技の発生が早いコンボ向きの技で、わずかなTPでヒット数を稼ぎたいときに最適。また空中で発射すると、ターゲットの高さに合わせて攻撃方向を自動調節するため、外れにくいのもうれしい。

No.004

攻撃術 **ストーンブラスト**

詠唱時間	約0.4秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
8→4	土	120(3)	6	—

敵の足元から石つぶてを湧き出させてダメージを与える。石が出てくるまでやや時間がかかるので、素早く動き回る敵には逃げられる恐れもあるが、詠唱時間の短さと威力は便利。後方からの援護攻撃として重宝する。

No.005

特技 瞬迅槍

空中発動	×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
5→2	—	150(1)	8	—

銃剣を構えて敵に突進する。攻撃が当たるとすぐにバックステップするため、反撃を受けにくい。特技連携させれば、ヒット後も次の技にすぐ移れるのでコンボ用としても使える。接近戦になったらこれを出して凌ごう。

No.006

攻撃術 グレイブ

詠唱時間	約1秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
12→6	土	180(3)	10	—

敵の真下から鋭い岩塊を出現させる。見た目よりも高い位置まで攻撃が届くうえ、軽い敵を浮かすことが可能だ。なお似た性能の「ストーンブラスト」に比べ、詠唱時間が倍以上かかる。周囲に敵がいないときに使おう。

No.007

特技 轟破槍

空中発動	×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
5→2	土	170(1)	13	—

目の前の地面に銃剣を突き刺し、直後に飛び出してくる岩で敵を攻撃する。技の発生が遅く、通常攻撃からそのままコンボを繋ぐことはできない。ただし命中した敵は後方へ少し吹き飛ぶので、安全性は比較的高い。

No.008

攻撃術 ダークフォース

詠唱時間	約0.9秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
7→3	闇	320(1)	15	—

ターゲットに選んだ敵がいる位置へ、闇の力を集束させダメージを与える。威力は高いが1ヒットしかせず、しかも動き回る敵には当たらない場合も。やや使いにくい術だが、高位の攻撃術習得のため熟練度を稼ごう。

No.009

秘技 ショットブラスト

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
12→6	土	120(4)	17	ストーンブラスト(2)

射撃が命中すると同時に、地面から石つぶてを呼び出し追加ダメージを与える。「マーシレスハント」同様、空中で使うと攻撃方向を自動調整してくれるので便利だ。土属性に弱い敵がいるなら積極的に狙ってやろう。

No.010

回復術 ヒールオブアース

詠唱時間	約1.4秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
18→9	—	—	19	—

味方ひとりを中心に魔方陣を展開、その中に入った味方全員のHPを最大値の約50%回復させる。アンジュの「リザレクション」に比べると低レベルで習得できるうえ消費TP、詠唱時間ともに少ない。積極的に使っていこう。

No.011

秘技 スナイプフォース

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
15→7	闇	150(1)+320(1)	25	ダークフォース(2)

ターゲットに銃撃が命中すると同時に、闇の力を集めて追加ダメージを与える。いわば「ショットブラスト」の「ダークフォース」版とでも言える性能で、空中で射撃方向が調整されるのも同じ。消費TPが多めなので注意。

No.012

攻撃術 ネガティブゲイト

詠唱時間	約1.8秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
22→11	闇	140(7)	27	—

広範囲に渡る闇の空間を空中に発生、接触したすべての敵にダメージを与える。消費TPが多く詠唱時間も長いが、威力があるうえ敵を長時間足止めできるのが大きい。味方が攻撃している敵を狙いコンボ継続を助けよう。

No.013

秘技 ブルータルハント

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
15→7	—	130(5)	29	マーシレスハント(2)

「マーシレスハント」を上回る、5発連続射撃を行なう。空中使用時の方向調整も健在で、攻撃が外れにくく便利だ。特技連携を利用してヒット数を稼ごう。もちろんコンボ数稼ぎやコンボの継続など、援護攻撃にも最適。

No.014

補助術 シャープネス

詠唱時間	約0.8秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
7→3	—	—	23	—

味方ひとりの攻撃を、90秒ほどのあいだ約10%増加させる。前衛で接近戦を挑んでいる味方の補助に最適だが、リカルド自身に使い銃撃の威力を向上させてもいい。敵と味方の状況を見て、臨機応変に使っていこう。

No.015

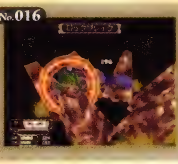
奥義 岩砕烈迅槍（ガンサイレツジンソウ）

空中発動	×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
22→11	土	300(1)+200(3)	33	瞬迅槍(3)

「瞬迅槍」同様銃剣を構えて突進、攻撃ヒット後に石つぶてを発生させ追加ダメージを与える。銃剣が当たるとバックステップし、さらに石つぶてが出ているおかげで敵に防御されたとしても反撃を受ける心配がない。

No.016



攻撃術 ロックブレイク

詠唱時間	約1.9秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
24→12	土	230(2)+200(3)	36	グレイブ(2)

地中から巨大な岩の塊を連続で発生させる。威力はもちろんのこと、重い敵ですら浮かせるだけの力があるため空中コンボに最適。味方にコンボを繋いでもらおう。消費TPと詠唱時間のリスクを承知のうえで使う価値はある。

No.017

奥義 轟爆迅槍衝（ゴウバクジンソウショウ）

空中発動	×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
14→7	土	170(1)+400(1)	38	轟破槍(2)

「轟破槍」のように銃剣を地面に突き刺し岩塊を呼び出した直後、前後方向へ地面を進む衝撃波を放つ。身体の大きな敵に密着させると前後の衝撃波が同時にヒットすることも。敵に囲まれた場合にも使ってみるといい。

No.018

攻撃術 アドブレッシャー

詠唱時間	約2.4秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
25→12	土	160(7)	40	—

地面に巨大魔方陣を呼び出し、強烈な重力場を発生させる。魔方陣上空にいるならば、たとえ空中の敵であっても効果があり、ダメージと同時に長時間動きを止められる。敵と味方が入り乱れる乱戦状態に使って援護しよう。

No.019

奥義 ショットグレイブ

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
20→10	土	180(4)	42	グレイブ(3)

「ショットブラスト」の「グレイブ」版。射撃の命中と同時に鋭い岩を地面から呼び出し、追加ダメージを与える。空中コンボ中に使うと射撃方向を自動で調節してくれるうえ、落ちる敵を岩で足止めでき反撃されにくい。

No.020

回復術 リカバー

詠唱時間	約0.8秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
10→5	—	—	21	—

味方ひとりが受けた、戦闘不能以外の状態異常を回復させる。乱戦時は誰が状態異常になったかわかりにくいので、ステータス上の状態異常アイコンを確認しよう。なおリカルド自身が封印や石化状態にると使えない。

No.021

奥義 スナイプゲイト

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
30→15	闇	100(1)+140(7)	47	ネガティブゲイト(3)

「スナイプフォース」の「ネガティブゲイト」版ともいえる奥義。発生するのが「ネガティブゲイト」の闇空間と同じ性質なので、このタイプの技の中ではもっとも強力。消費TPも相当に多いが、使うだけの価値はある技だ。

No.022

奥義 レイジングハント

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
25→12	—	130(7)	31	ブルータルハント(3)

ライフルを7連射する。「ブルータルハント」同様に使いやすく、空中での方向調整も残っている。さらに空中では弾が命中している限り滞空することも可能。狙うのはかなり難しいが、地面に展開する攻撃を避けることも。

No.023

攻撃術 バイトオブアース

詠唱時間	約2.8秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
28→14	土	250(5)	49	ロックブレイク(3)

地面から巨大な顎のような岩を発生、地面の敵を挟み込んでダメージを与える。威力はもちろんのこと、敵の足止めも可能な強力術だ。詠唱時間が長いので、安全を十分に確認してから使わないと妨害されたときが痛い。

No.024

奥義 G·ダッシャー（グランドダッシャー）

空中発動	×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
17→8	土	600(1)	52	—

地面を前方へ進む、巨大な衝撃波を撃ち出す。移動速度がそれほど速くなく、飛び道具としては使いにくい。しかし直線上の敵をすべて貫通しダメージを与えられる。敵の群れを狙って使えば、一網打尽にすることも可能だ。

No.025

奥義 ダークレイザー

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
20→10	闇	250(5)	54	—

ライフルの銃口から闇の球体を発射。発射された球体は一定距離を進み、炸裂するように広がる。球体は敵を貫通するが炸裂位置は変化しない。炸裂部分が当たらなければヒット数が低下するので、最適な距離を計ろう。

No.026

攻撃術 ブラックホール

詠唱時間	約3.3秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
37→18	闇	240(7)	56	ダークフォース(4)、ネガティブゲイト(3)

局所的に亜空間を発生、接触した敵に致命的ダメージを与える。合計の威力で見ると攻撃術中最強だが、術防御の高い敵には効果が弱まってしまう。非常に長い詠唱を邪魔されないためにも、使うタイミングと場所が重要だ。

No.027

秘奥義 Eトラジディ（エンドレストラジディ）

空中発動	×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
100	—	500(2)+250(10)+300(1)+400(3)	—	アビリティ「覚醒」をセット

リカルドの前世、死神ヒュプノスの力を解放。巨大な鎌を振り回して敵の魂を刈り取る。威力は申し分ないが攻撃範囲がやや狭く、ターゲットから離れている敵には当たらないことが多い。狙いどころを誤らないように。

Hermana Larmo
エルマーナ・ラルモ

タイプ

武器
グラブ
防具
胴着
係数
0.75

小さな身体に爆発的な力を秘めているエルマーナ。パワーとスピードを兼ね備えた格闘技と、全属性の攻撃術を使いこなす、攻撃のスペシャリストだ。その反面リーチの短さと支援行動のなさという弱点もある。欠点を理解し実力を引き出そう。

戦闘能力

エルマーナの武器は両手にはめたグラブ。そのため通常攻撃のリーチは非常に短いが、そのスピードは不利を補ってあまりある。さらに6種類ある属性すべての攻撃術を使えるため、後衛に下がった戦い方も得意。素早い身のこなしで敵をかく乱し、離れてから敵の弱点属性をつく攻撃術を発動、という戦いをすれば敵などいないに等しい。そのぶん入念な準備と的確な操作テクニックが必要になるので、覚悟して使いこなそう。

攻撃のたびに踏み込むので、見た目よりは攻撃が届くものの、危険の大きさには変わりがない。

前衛でのコンボと後衛の攻撃術、両方をショートカットにすると混乱必至。メニューも活用しよう。

スタイルとアビリティ

攻撃術も使えるが、メインはやはり接近戦。リーチの短さもあり敵から攻撃される可能性が高いので、「ガーディアン」による防御能力強化は必須。攻撃力を高めるなら「アドバンス」がいいが、攻撃術を使うときに知性が低いと効果が期待できない。キャラ係数が低いのを承知で、パラメータ変化のない「イノセント」を使うのも手。

✧優先して育てたいスタイル

ガーディアン
最大HPと防御が高まっていれば、多少反撃されても戦い続けられる。重点的に育てて強力なアビリティを習得しよう。クリティカルヒット率の低下は、攻撃の回数を増やすことでフォローできる。

イノセント
テンションゲージのたまりにくさを手数の多さでカバー。秘奥義はやや攻撃範囲が狭いため、覚醒状態になっても発動させず戦い続けるのもいい。このスタイルでフリーランをすれば維持は簡単。

✧優先してセットしたいアビリティ

TP節約(ウィズダムLv18)
消費TPの多い攻撃術を使用するときにぜひ欲しいアビリティ。もちろん技をメインに戦うときでも役に立ってくれる。

踏ん張り(ガーディアンLv20)
リーチの関係で敵に先制攻撃されるケースが多くなるが、これをセットすれば一度なら耐えて反撃可能。術使用時にも便利。

ダッシュ(テクニカルLv4)
フリーランの操作に慣れているならセット。防御を固める敵の横や背後に回り込み、ガードクラッシュを起こしてやろう。

武器カスタマイズ

キャラ係数が低いキャラクターには、確率で発動する特殊効果は本来あまり相性がよくない。しかしエルマーナはそれをカバーできるだけの攻撃回数があるので、思い切ってそうした特殊効果を利用するのもいいだろう。気絶や石化などの状態異常を与えるものは特に効果的だが、「ガーディアン」スタイルのため下がりがちなクリティカルヒット率を、特殊効果で高めてやれば、ダメージ不足をある程度補うこともできる。

✧武器につけたい特殊効果

石化++（ストーンジェル）
発動確率の低下を覚悟のうえで石化を狙う。できるだけヒット数の多い技を使ってコンボを組み、発動チャンスを増やそう。

尖鋭++（妖鉱石）
より確実な効果を得たければこちら。素材の入手が困難だが、確実にダメージを増やせるので、見返りはある。

作戦設定

基本行動は「自由戦闘」がベスト。HPが減れば自己回復するので、目を離していても安心。術を使わせるなら「支援戦闘」ではなく思い切って「後方戦闘」にしよう。優先行動では「HP回復は自力で」を最初からセット。また手に入れているならば「空中コンボ全開で」を使うと、習得している技次第だが頻繁に敵を浮かせてくれる。隊列はさせたい役割に応じて決めよう。

「さらに物を拾え」をセット。つねに敵と密着するように戦うエルマーナは、拾う機会も多くなる。

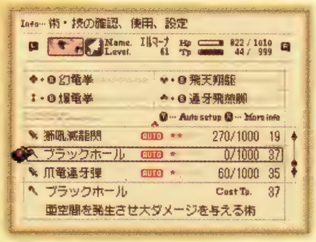
通常攻撃

基本の状態だと中段攻撃と通常ジャンプ攻撃が、6発まで連続で出せる。これらをメインに使って戦おう。下段攻撃は2発目で上段攻撃に、上段攻撃後は飛び上がってジャンプ攻撃に変化。これらはルカたちと同じだが、ポイントは十字ボタン下を組み合わせるジャンプ攻撃。この攻撃は真下へ急速降下するため、着地時に動きが止まる。下段攻撃のため十字ボタンを下に押したままAボタンを連打すると暴発しやすいので注意。

✧エルマーナの通常攻撃

術技

習得条件に熟練度が関わっているのは技だけで、術はレベルアップによって自然に習得できる。いきなり強力なものを習得するので消費TPに注意。技の習得で注意したいのは「飛燕脚」からの流れ。実際にほかの技の習得条件に影響するのは、「飛燕脚」から派生する「飛燕連脚」のほうだ。習得条件目的で技熟練度を上げるなら、忘れず「飛燕連脚」にセットし直そう。



ほかの仲間なら基礎の術を鍛えたあとで習得可能なものを、自動的に覚えられるのが特徴。

✣術技習得チャート

※矢印上の数字は、そこから派生する術技を習得するのに必要な術技レベルを示す

✣エルマーナの術技

No.001

特技 **弧空落** コクウラク 空中発動 ×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
3→1	—	120(1)	1	—

すべるように敵に近づいて、足元をすくって投げ飛ばす。投げられた敵はダウンするので、楽に無力化することが可能だが、その時点で必ずコンボが切れてしまう。また防御されたり空振りすると隙ができる。乱用は避けよう。

No.002

特技 **幻竜拳** ゲンリュウケン 空中発動 ○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
10→5	—	70(6)	1	—

踏み込んで強烈なストレートパンチを放つ。命中すると敵を少し後退させてしまうものの、一瞬で6ヒットも稼げる。特技連携でよりコンボを続けるなら、前進する秘技や奥義を選ぼう。先端だけを当てると反撃されにくい。

No.003

特技 **臥竜砕** ガリュウサイ 空中発動 ×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
5→2	—	200(1)	15	—

低い体勢で敵の懐に潜り込み、強烈なアッパーカットをお見舞いする。敵を浮かせることができるので、即座に飛び上がる技で追いかけよう。逆にこれで浮かせられないと、敵の近くで無防備な状態をさらしてしまうので注意。

No.004

特技 **連牙弾** レンガダン 空中発動 ×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
10→5	—	70(6)	19	—

素早いキックの連打を放つ。威力やヒット数は「幻竜拳」と同程度だが、こちらはかなりリーチが短い。その代わり敵を不必要に後退させないため、コンボを繋ぎやすい利点がある。敵との距離を考えて使い分けるといい。

No.005 特技 飛燕脚 ヒエンキャク

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
5→2	—	100(2)	17	—

低いジャンプから連続回し蹴りを決める。リーチが短い技なので、敵と密着してから使おう。数少ない空中で出せる特技のため、ジャンプ攻撃から連携させる機会が多い。敵と離れたくなければ「幻竜拳」よりこちらを。

No.006 攻撃術 スパイラルフレア

詠唱時間	約2.8秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
22→11	火	1000(1)	55	—

巨大な火炎弾を発射する。弾は敵を貫通しながら飛び、途中の敵にダメージを与えてダウンさせる。詠唱時間が長く、最初にターゲットがいた位置を狙うので、敵に逃げられやすい。攻撃を受けて止まっている敵が狙い目。

No.007 秘技 獅子戦吼 シシセンコウ

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
10→5	—	300(1)	21	—

獅子の形をした闘気を生み出し、敵にぶつける。技の発生が非常に速く連携させやすい技で、ヒットした敵は軽く吹き飛ばされダウンする。無力化したいときには便利だが、逆にコンボ目当ての場合は出さないよう注意。

No.008 攻撃術 サイクロン

詠唱時間	約1.9秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
24→12	風	90(12)	42	—

ターゲットを中心に巨大な竜巻を発生させる。威力はそこそこだが、ヒット数が多く攻撃範囲も広い。さらにダメージを受けている敵を浮かせる効果もある。乱戦時に使い、味方が空中コンボを決める起点を作ってやろう。

No.009 秘技 爆牙弾 バクガダン

空中発動	×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
18→9	—	80(11)+90(1)	26	連牙弾(2)

キック連打で敵の動きを止め、最後に回し蹴りを放って弾き飛ばす。これだけで12ヒットを叩き出せる、コンボ向きの秘技だ。最初のキックはリーチが短いので敵に接近するか、特技連携で密着したのを確認して使うこと。

No.010 攻撃術 ピコピコハンマー

詠唱時間	約1.7秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
22→11	—	250(3)	23	—

敵の頭上にハンマーを3発連続で落とす。ハンマーが当たった敵は約50%の確率で気絶状態になる。ただしハンマーの落下速度は遅いので、動き回る敵には逃げられやすい。味方がダメージを与えている敵を狙うと確実だ。

No.011 秘技 爆竜拳 バクリュウケン

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
15→7	—	120(1)+90(4)+130(1)	30	幻竜拳(2)

「幻竜拳」のような多段ヒットするストレートを決めた直後、アッパーカットで敵を浮かせる。最初の踏み込みがあるおかげで、特技後に敵が離れていたとしてもコンボを繋ぎやすい。浮かせたあとは空中コンボに持ち込もう。

No.012 攻撃術 ホーリーランス

詠唱時間	約1.9秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
24→12	光	215(5)	38	—

光の槍をターゲットの頭上に生み出し、次々と降らせて串刺しにする。威力に比べると詠唱時間が短いものの、槍が落ちるまでに少し時間がかかるため敵に逃げられやすい。コンボ中などで動けない敵を狙うといいだろう。

No.013

秘技 飛燕連脚
ヒエンレンキャク

空中発動 ○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
13→6	—	120(4)	34	飛燕脚(2)

連続で放つ「飛燕脚」。ヒット数が倍になり、そのぶんだけ上昇高度も高くなっている。地上で敵を浮かせたり、空中コンボ中に使って敵をより高みにまで運んでやろう。直後を考えて、空中発動可能な奥義を用意すること。

No.014

特技 治癒功
チユコウ

空中発動 ×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
10→5	—	—	28	—

エルマーナ自身のHPを最大値の約25%回復させる。術と違い詠唱せずとも効果が現われるので便利。ほかの仲間がダメージを受けており、支援役がこちらにまで手が回らない場合を考え、いつでも使えるようにしておこう。

No.015

秘技 飛天翔駆
ヒテンショウク

空中発動 ○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
10→5	—	370(1)	36	—

地上ではバック宙から、空中でも軽く後方へ飛んだあと、飛び蹴りを放ちながら斜め下へ向け落下する。技の出が遅くコンボには使えないが、移動手段と考えれば用途はある。間合いを詰めたり、逆に離れるときに使おう。

No.016

奥義 連牙飛燕脚
レンガヒエンキャク

空中発動 ×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
28→14	—	90(11)+120(4)	36	飛燕連脚(2)、連牙弾(3)

「連牙弾」で追い詰めた敵を「飛燕連脚」で浮かせる。ヒット数に優れたコンボ向きの技だが、最初のキックが入るかどうかが問題。直前の技でしっかり密着するくらいまで敵に近づいたのを確認してからこの技に繋ごう。

No.017

攻撃術 ロックブレイク

詠唱時間 約1.9秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
24→12	土	230(2)+200(3)	47	—

ターゲットの足元から巨大な岩塊を突き出させ、ダメージを与えると同時に高く浮かせる。攻撃範囲が広く、特に地上の敵に使うとまず逃げられることがない。浮いたところを味方に攻撃させ、空中コンボまで持ち込みたい。

No.018

奥義 竜皇天駆
リュウオウテンク

空中発動 ○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
20→10	火	700(2)	40	飛天翔駆(3)

技の性質自体は「飛天翔駆」とほぼ同じだが、炎をまとっているため攻撃属性を備えている。倍近くに増えている威力も見逃せない。また空中で使うと身体の大きな敵に2ヒットする。コンボにはならないが狙う意味はある。

No.019

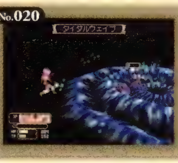
奥義 飛連幻竜拳
ヒレンゲンリュウケン

空中発動 ○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
22→11	—	220(1)+180(4)	44	飛燕連脚(3)、幻竜拳(3)

「幻竜拳」の直後に「飛燕連脚」へと連続で繋ぐ。最初に敵との距離を一気に詰めるため、直前に多少離れていても攻撃が当たりやすい。ただしストレート部分を防御されるとその後が無防備になる。コンボから決めよう。

No.020



攻撃術 タイダルウェイブ

詠唱時間 約2.4秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
30→15	水	270(5)	51	—

ターゲットに選んだ敵の足元から大洪水を発生させる。効果範囲が非常に広い攻撃術で、多少離れた敵ですら巻き込むことが可能。TPの消費量と詠唱時間の長さに注意して使えば、相当のダメージをこの術だけで稼げる。

No.021

奥義 砕牙爆竜拳

サイカバクリュウケン

空中発動	×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
33→16	—	200(1)+150(4)+180(2)	49	爆竜拳(3)、臥竜砕(3)

「爆竜拳」から連続して「臥竜砕」を放つ。その結果、アッパーカットを連続で叩き込む形になり、敵をより高く浮かすことが可能だ。技の出も早くコンボ用として使える。アクションの短さのわりに消費TPが多い点には注意。

No.022

奥義 獅吼滅龍閃

シコウメツリュウセン

空中発動	○

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
22→11	—	450(1)+320(1)	53	獅子戦吼(4)

掌底を当てたあと、蹴りを出して獅子の闘気を発生させる。短時間のアクションで大ダメージを与えられる奥義で、ヒット数稼ぎには向かない。強敵の数が多く、早めに敵を減らしたいときに多用すると敵を素早く倒せる。

No.023

攻撃術 ブラックホール

詠唱時間	約3.3秒

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
37→18	闇	240(7)	59	—

闇から生まれた巨大な亜空間を発生させる、最強の攻撃術。申し分ないほどの威力を誇るが、消費TPと詠唱時間もまた最高クラス。使うならば周囲の敵から十分離れよう。コンボ中に詠唱し始めるような真似は避けること。

No.024

奥義 爪竜連牙弾

ソウリュウレンガダン

空中発動	×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
35→17	—	200(5)+250(1)	57	—

一足飛びで飛び蹴りを放ち、連続の回し蹴りから最後にアッパーカットで敵を浮かせる。移動距離が長く、離れた敵に対して有効だが、逆に近いと途中で追い越してしまうことも。消費TPも非常に多いため乱発は禁物だ。

No.025

秘奥義 聖龍崩天烈

セイリュウホウテンレツ

空中発動	×

消費TP	属性	威力&ヒット数	習得Lv	習得条件
100	—	500(4)+700(5)	—	アビリティ「覚醒」をセット

エルマーナの前世、ヴリトラの力を解放。最初にターゲットに対し斜め上から体当たりを加え、次に真下から突き上げる。威力は高いものの攻撃範囲が狭く、多くの場合ターゲット以外の敵に攻撃が全段入ることはない。

戦闘時のセリフ・3

Topics

戦闘中のセリフが聞けるのは、攻撃時だけとは限らない。下記のようにさまざまな状況変化に応じても、該当するキャラクターがセリフを発するようになっている。それぞれの状況に対応するセリフを頭に入れておけば、味方キャラクターが画面外で戦っているときにも戦況が把握できて安心だ。

	ルカ	イリア	スパーダ
ダメージ	うわっ／あぐぅっ	い゛だッ／げげっ	う……／やべっ
状態異常	しまった……	何っ、これっ？	ンだぁ、こりゃ？
戦闘不能	い、嫌だよぉ……	なんだってのよっ！！　もう……	ナメてたぜ……
アイテム使用	使うよ	使うからねっ	おらよっ／使うぜ
覚醒時	これがアスラの力ッ！！	ウシシシシ……、本気で行くよ～?	いざ、参る……
インフィニティージャム開始時	行くよっ	待ってましたぁッ！	オラぁ、来やがれぇ！
	アンジュ	**リカルド**	**エルマーナ**
ダメージ	キャッ！／ぐ……	チッ！／ぐ……／むぅぅっ	ん……
状態異常	参ったなぁ……	ぐぅぅっ	何やコレ……
戦闘不能	みんな、ごめんね……	おのれ……	うそーん……
アイテム使用	これをっ	これだ……	使うでぇ
覚醒時	天の恵みよ、我に……	その魂、もらい受ける	行くでぇ?　よぉ見ときや～？
インフィニティージャム開始時	頑張ろうっと	出番だな	ウチの出番やぁ～／行くで～

実戦で役立つ知識 Special Contents

キャラクター育成から戦闘中の立ち回りやコンボ、周回プレイに至るまで、実戦で役立つ知識の数々を紹介。プレイに生かしワンランク上の冒険を楽しもう。

Special Contents

育成&戦闘準備

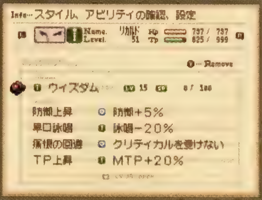
スタイルの育成方針

キャラクターを育てる際、重要な役割を担うのがパラメータやアビリティに関係するスタイル。全6種類のスタイルをどのように鍛えるかはプレイヤーの自由だが、逆に何から手をつけていいかわからなくなることはあるはず。まずは下記を参考にスタイルを鍛え、システムに熟知してから自分なりの方針を立ててみよう。

→スタイルの推奨育成例

基本スタイルをレベル15以上にする

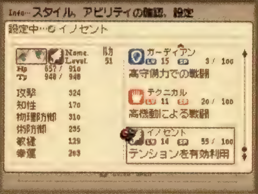
初めに選べるスタイルは4種類。まずはいずれかひとつをレベル15まで上げてみよう。あれもこれもと選ぶのではなく、ひとつずつ集中して鍛えること。



最初はイリアとリカルドが「ウィズダム」、残りの味方は「アドバンス」が無難。

「イノセント」を上げ「覚醒」を習得

基本スタイル中、3つをレベル15にすると「イノセント」を習得できる。これをレベル10まで上げれば、各キャラクターの秘奥義が使用できるようになる。



「イノセント」時は術技の熟練度が上がりやすい。育成に最適なスタイルだ。

目当てのスタイルを集中育成

「覚醒」習得後は、キャラクターに適したスタイルを優先して鍛えよう。キャラクターデータ(→P084)を参考に、鍛えるスタイルを選ぶのもいい。

セットしたスタイルに合わせ戦闘での役割も変える。忘れやすいので注意。

薬草の利用法

キャラクターのパラメータはスタイルなどの影響で変化するが、基本数値は全員ほぼ同じ。それに差をつけたければ、薬草を利用するしかない。ただし大多数の薬草は、一方のパラメータを上げると一方を下げる、という相反する特性を持っている。そこで役に立つのが右に紹介する薬草。これらをほかの薬草と組み合わせれば、重要パラメータの低下を抑えられるので活用しよう。

→注目したい薬草

サフラン

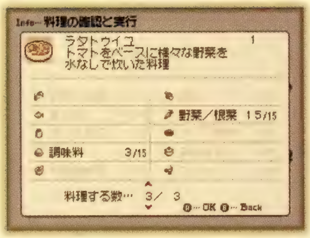
使ってもパラメータが減らない唯一の薬草。多めに用意して、幸運が減る薬草といっしょに使おう。

セージ、キャットニップ

最大TPはレベルアップだけで限界値に達する。これらの薬草で多少最大値が減っても挽回は容易。

料理の下準備

料理はレシピと食材があればいつでも作れる。しかし実際に作成できる数は持ち運べる食材の量で決まる。そのため各地を探索している最中、食材が切れて作れなくなることも。そこで冒険準備のためタウンを訪れたら、道具屋に居座って必要な料理をその場で用意する習慣をつけよう。そのうえであらためて食材を補充しておけば、料理切れで困る心配はほぼなくなるはずだ。



食材を5つも使う料理は、基本状態だと探索先で3つしか作れない。タウンにいるうちに用意を。

ギルドクエスト活用術

ギルドで受けるクエストは、成功報酬を得る以外にもさまざまな活用法がある。たとえばクエストレベルによりギルドダンジョンの出現敵が変わるのを利用し、特定アイテムを稼いだりモンスター図鑑項目を埋めることが可能だ。さらに試用クエストで一時的に借りられる武器や防具には、普段の冒険でも実用に耐えられるものがある。下記の武具を借り受けたらぜひ試してみよう。

試用中の武具は、クエストを達成するまで使える。達成後も必要になったら再度挑戦すればいい。

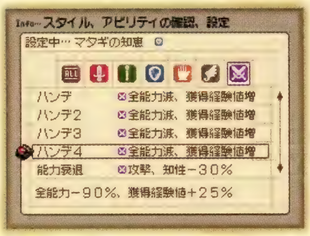
→注目のクエスト限定アイテム

虹の剣
特殊効果の「ガルド」と「経験値」が便利。自力で付与しようとすると希少な素材が必要になる。

星の光のドレス
総合的な防御力が高いほか「会心の心得」までついている。防具に回す資金がないときに使おう。

ヴァーサススタイルの役割

ワイヤレスモード後に習得できる隠しスタイル「ヴァーサス」は、セットしても「イノセント」同様パラメータを変化させない。さらに低レベル時に習得できるアビリティは、どれも能力ダウン効果がついている。一見利用価値がないハズレスタイルのようにも見えるが、キャラクターの強さと目的によっては使い道もある。下記を参考にアビリティの用途を考えてみよう。



強力なアビリティはレベル46以降に習得。それまでは理由がない限りアビリティは封印すべき。

→ヴァーサスアビリティの使い道

ハンデ、ハンデ2
各種パラメータが低下する代わり、獲得経験値が増加。「ハンデ2」なら40%程度の低下で済むので、何とか戦えるはず。「ハンデ4」だと経験値が25%増加するが、試すなら覚悟のこと。

技威力低下
すべての技の威力が低下する。敵を倒すための戦闘では致命的だが逆に倒したくない場合、たとえばコンボのヒット数限界を狙うときは便利。与えるダメージを減らしヒット数を稼ごう。

Special Contents

実戦行動

常勝を築く基本戦法

戦闘中キャラクターはさまざまな行動をとれるが、その中には効率のよい行動と、悪い行動とがある。高い戦闘能力を持ったキャラクターなら、適当に戦ったとしても勝てるかもしれないが、そんな都合のいい状況は滅多にない。下で紹介する数々の基本戦法を状況に合わせて使い分け、確実な勝利を手にしよう。

→強敵撃破のポイント

敵の撃破優先度

複数の敵と戦うときは、特定の敵を先に倒すと楽になる。普段は攻撃に優れていたり、術を使う敵を先に倒そう。ボス戦では攻撃をボスに集中させるため、弱い敵から排除するといい。

取り巻きを放置すると攻撃が分散するばかりか、ボスの行動を止められない。頭数を急いで減らそう。

各種防御からの反撃を

敵が積極的に攻めてきた場合、対抗して攻撃しても効果は薄い。そんなときはいっそ防御に徹する手もある。防御が成功すればテンションゲージが大量にたまるので、一発逆転が可能だ。

5ヒット与えるのと5回攻撃を防ぐのとでは、ゲージ増加量に格段の違いが。無謀な攻撃は控えよう。

石化効果で一発逆転

戦闘は敵を全員戦闘不能にするだけでなく、石化状態にしても勝利となる。防御に優れる敵に対しては、後者の方法で無力化するほうが手っ取り早い。武器の特殊効果や術を活用しよう。

石化した敵はコインなどをドロップしないので多用は禁物だが、確実に勝ちたければ便利な方法だ。

遠距離戦は最後の手段

あまりに戦闘能力が違う敵は避けるのが一番。しかし敵が飛び道具や術を使わないなら、フリーランで逃げつつこちらの飛び道具を地道に当てる方法も。最後の手段として覚えておこう。

ひたすら逃げ続け、十分な距離を稼いだところで攻撃。当たらなくても絶対に深追いしないこと。

ドロップ物の回収と戦闘

敵が落とすコインや宝箱は時間経過で消えるため、自力で回収するしかない。しかしそのあいだ、敵に対する攻撃がおろそかになるのは確実だ。回収と攻撃のどちらを優先するかはその場で判断するしかないが、よほどの強敵と戦っているのでもなければ拾うべき。長い目で見ればガルドやアイテムは必ず役に立つうえ、回収時のテンションゲージ増加も無視できないからだ。

特に宝箱は逃さないように。コンボ中など手が離せないときのため、仲間の優先行動でフォローを。

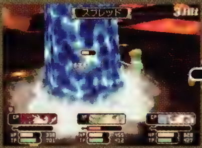
コンボ指南

コンボは戦闘の華であるだけでなく、強敵に打ち勝つため欠かせない手段でもある。その仕組みについては連携とコンボ（→P054）で解説したが、ここでは実戦でコンボを活用するため知っておきたいポイントを紹介しよう。敵の能力や状態によって効果のある方法は変わるので、臨機応変に使い分けてもらいたい。

→コンボを狙う際のポイント

コンボの組み立て

通常攻撃から特技連携に繋ぐのが基本。キャラクターひとりだけのコンボは下で数例紹介しているが、むしろどうやってコンボに持ち込み、繋げ続けるかが重要になる。右に理想的なコンボの流れを示すので、これに沿って各攻撃を組み立てよう。



ガッチリと固めている敵の防御は攻撃術で崩せる。のけぞり耐久を持つ強敵には注意。

→

多段攻撃や空中技を決めるコンボのメイン行動。技の性質を見極めて確実に攻撃を繋げ。

→

連携の終わり際に味方が攻撃してフォローする。再攻撃できるまでの時間を稼ごう。

気絶効果を狙う

コンボ中に気絶した敵が回復する前に攻撃を当てると、ヒット数を引き継げる。これを狙い武器に「ピヨ＋」などの特殊効果を付与しよう。運次第だがコンボが切れたときの保険になる。

コンボ切れの瞬間に気絶するのが理想だが、毎回うまくいくとは限らない。頼りすぎないように。

キャラクターチェンジを利用

操作キャラクターの変更は一瞬で行なわれる。そのためコンボの流れにキャラクターチェンジを組み込むよう操作すれば、自力でコンボを繋げられる。操作に自信があるならぜひ挑戦を。

継続役の優先行動に「同じ敵を狙え」を。また同じ操作でコンボになるよう術技をセットしよう。

おすすめのコンボ例

ここではコンボの実行例として、接近戦が得意なルカと遠距離戦が得意なイリアのコンボ例を紹介する。コンボを組む際のポイントは、接近戦主体の場合は敵との距離、遠距離戦の場合は敵との角度をそれぞれ見極めること。直前の攻撃を受けた敵の動きを予測して、そこにきちんと命中する技を選び確実にくり出していくことが大切だ。

→

→

実行者 ルカ

【通常攻撃→崩襲剣→弧月双閃→鳳凰天翔駆】ポイントは「弧月双閃」。これでルカが飛び上がることにより、空中だと出が早い「鳳凰天翔駆」が繋がる。

→

→

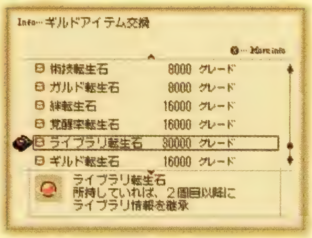
実行者 イリア

【通常攻撃→チャージバレット→アサルトバレット→フリーズランサー】遠距離戦での基本コンボ。距離に影響されないが、横や上下に逃げられると外れる。

Special Contents
2周目以降のプレイ

データを引き継ぎ再挑戦

物語を最後まで進めると、エンディングを迎えたあとでクリアデータを記録できる。これをロードすれば周回プレイに挑戦できる。このとき以前の周回で各種の転生石を入手しておくと、対応するゲームデータを引き継いだプレイが可能だ。単に周回をくり返すだけでは引き継がないので注意。転生石はそれぞれ効果が異なるが、以下の転生石は特に便利なので必ず入手しておこう。



転生石はギルドでグレードと交換できる。どれも大量のグレードが必要なので厳選しよう。

➔優先取得したい転生石

所持品転生石
クリア時に持っていたアイテムを引き継ぐ。転生石自体も引き継げるので、何を置いてもこの転生石だけは入手しておかないとグレードがムダになる。

絆転生石
獲得した絆値を引き継ぐ。絆値は戦闘でも稼げるが、変動イベントやスキットで獲得するほうが早い。絆イベントを体験したければぜひ入手しよう。

スタイル転生石
スタイルレベルと習得したアビリティを引き継ぐ。ストーリー序盤から強力なアビリティを利用できるので、戦闘や探索を有利にこなせるようになる。

2周目以降の限定イベント

イベントの中には初回プレイ時には発生せず、2周目以降でなければ起きないものが多数存在する。それらを体験するためにもぜひ周回プレイに挑戦しよう。周回プレイ限定のイベントは、前世の記憶がらみのものが多く、特に前世キャラクターのスキット画像のほとんどは、この限定イベントでしか見られない。またこれらのイベントは覚醒リストの完成にも関係する。

デュランダルと戦いについて語り合うアスラ。前世の会話を体験できるのも周回プレイならでは。

ライブラリ完成を目指して

ライブラリ項目のなかでも、モンスター図鑑と覚醒リストについては1周目で完成させることはできない。どちらも周回プレイでしか埋められない項目が多数存在しているためだ。周回プレイではこれらの完成を目指し冒険するのもいいだろう。なおその際は、必ず「ライブラリ転生石」を入手しておくこと。これを忘れてしまうと、また1周目のデータ集めからやり直しとなる。

ボスから盗めるアイテムは1周につきひとつだけ。1周目からアンジュを出撃させるのを忘れずに。

シナリオ

Tales of Innocence PERFECT GUIDE

SCENARIO

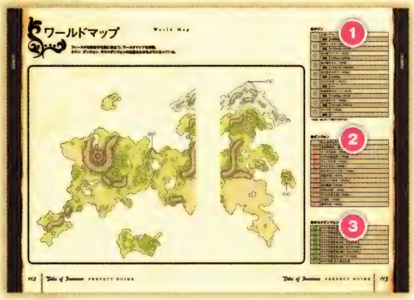
シナリオ攻略

Sceanario

この章では、ワールドマップ、シナリオチャート、シナリオマップの3つを用いてゲームを攻略していく。まずはここで、ページの見方をチェックしよう。

攻略ページの見方

ワールドマップ



1. マップ上に青で表示されている各町の名称一覧、及びその町で乗船できる船の行き先
2. マップ上に赤で表示されている各ダンジョンの名称一覧
3. マップ上に緑で表示されているギルドダンジョンの名称一覧

シナリオチャート

1. ゲーム中で確認できる「あらすじ」のあらすじNo.とタイトル、及び内容を抜粋して掲載
2. シナリオ攻略ページ(→P130)と対応している、あらすじNo.に準拠したチャートNo.と、各シナリオの舞台となる地名
3. 各シナリオで発生するスキットとイベント戦闘を時系列で並べたチャート

◆ SKIT 001 スキット名 覚 について

シナリオ進行の過程で発生するスキットのタイトルを表記。「絆」はそのスキット中に発生する選択肢により絆値が上昇するもの、「覚」はそのスキットを見ることで覚醒率が上昇するものを示している。なお【SKIT】の番号は、シナリオ攻略(→P130)とスキットデータ(→P308)と対応している

◆ BOSS VS BOSS名 について

シナリオ進行上、避けることができないイベント戦闘。併せて敵名も表記している

シナリオマップ

■タウンマップ

■ダンジョンマップ

1「あらすじ」に準拠した各シナリオのタイトル。併記されたチャートNo.は、シナリオチャート(→P118)と対応している。また、そのシナリオの舞台となる地名も併せて表記している

2シナリオの舞台となるマップ。マップ上のアイコンの意味については下記を参照

3そのマップに存在するショップの名称と商品、及び価格を示したリスト

4シナリオの目的や攻略手順の解説。MONSTERはダンジョンやフィールドに出現する敵の攻略法、BOSSはイベント戦闘で戦う敵の攻略法を解説している

5各シナリオの出現モンスター、絆値変動イベント、絆値変動スキットなどの各種情報を記載

◆出現モンスター

そのシナリオで出現するモンスターの一覧。名称、HP、重さ、属性(青=弱点、赤=耐性)、及びイベント戦闘で戦う敵にはBOSSアイコンを表記。各モンスターの詳細は参照ページで確認できる

◆絆値変動イベント

各シナリオの進行上、必ず発生する絆値が変動するイベント。絆値が上昇する選択肢と上昇するキャラクターの組み合わせ、及び上昇値を表記している

◆絆値変動スキット

各シナリオの進行の過程で発生する絆値が変動するスキット。絆値が上昇する選択肢と上昇するキャラクターの組み合わせ、及び上昇値を表記している

■マップ上のアイコンの意味

START……各シナリオの開始地点

フィールドへ(→P000)……町やダンジョン、フィールドなど、ほかのマップへの行き先

1……同じマップ内で繋がっている場所

A……攻略の手順で移動するマップ上の特定の場所

P000……町やダンジョンにある特定の施設や人物

武器屋……各ショップの場所

BOSS……イベント戦闘の発生地点と敵名

道具……宝箱から入手できる道具の名称

武器……宝箱から入手できる武器の名称

防具……宝箱から入手できる防具の名称

装飾品……宝箱から入手できる装飾品の名称

食べ物やレシピ……宝箱から入手できる食べ物やレシピの名称

ガルド……宝箱から入手できるガルド

S……セーブポイント

ワールドマップ

World Map

フィールドを移動する際に役立つ、ワールドマップを掲載。
タウン、ダンジョン、ギルドダンジョンの位置もわかるようになっている。

●タウン

1	王都レグヌム（→P130）	
	航路	→ガルボス、→マムート
2	聖都ナーオス（→P138）	
	航路	→アシハラ、→テノス
3	東の国アシハラ（→P151）	
	航路	→ガラム、→レグヌム
4	西の国ガラム（→P158）	
	航路	→アシハラ、→ガルボス
5	南の国ガルボス（→P164）	
	航路	→レグヌム
6	グリゴリの里（→P171）	
	航路	→―
7	商業都市マムート（→P174）	
	航路	→レグヌム、→テノス
8	北の国テノス（→P180）	
	航路	→ナーオス、→マムート
9	サニア村（→P192）	
	航路	―

※航路…船に乗って移動できる行き先

●ダンジョン

	転生者研究所（→P132）
1	王都軍陣営／西の戦場（→P134）
2	ナーオス基地（→P140）
3	レグヌム鍾乳洞（→P146）
4	アシハラ王墓（→P154）
5	ケルム火山（→P160）
6	ガルボスジャングル（→P166）
	軍艦甲板（→P171）
7	レムレース湿原（→P176）
8	北の戦場（→P178）
9	神待ちの園（→P182）
10	テノス兵器工場（→P184）
	天空城（→P188）
11	黎明の塔（→P194）

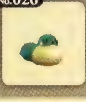
●ギルドダンジョン

1	ギルド管轄区域 #01「レグヌムGD」
2	ギルド管轄区域 #02「ナーオスGD」
3	ギルド管轄区域 #03「アシハラGD」
4	ギルド管轄区域 #04「ガラムGD」
5	ギルド管轄区域 #05「ガルボスGD」
6	ギルド管轄区域 #06「マムートGD」
7	ギルド管轄区域 #07「テノスGD」
8	ギルド管轄 立入禁止区域

モンスター分布マップ

フィールド上に出現するモンスターを、A～Hの全8エリアに区切って紹介する。モンスターリストで、HPや重さ、属性など確認し、戦いに備えよう。

●フィールドモンスターリスト

エリア	No.	画像	名前	ページ	HP	重さ	属性
A レグヌム～ナーオス周辺	No.022		ウルフ	→P242	220	中量	火 水 土 風 光 闇
A レグヌム～ナーオス周辺	No.026		オタオタ	→P243	130	中量	火 水 土 風 光 闇
A レグヌム～ナーオス周辺	No.029		オタパブ	→P243	290	中量	火 水 土 風 光 闇
A レグヌム～ナーオス周辺	No.103		チュンチュン	→256	150	中量	火 水 土 風 光 闇
A レグヌム～ナーオス周辺	No.114		トータス	→P257	390	中量	**火** **水** 土 風 光 闇
A レグヌム～ナーオス周辺	No.120		バサバサ	→P258	450	中量	火 水 土 風 光 闇
A レグヌム～ナーオス周辺	No.128		ビー	→P260	250	中量	火 水 土 風 光 闇
A レグヌム～ナーオス周辺	No.138		ブチブリ	→P261	180	中量	火 水 土 風 光 闇
A レグヌム～ナーオス周辺	No.145		ヘビートータス	→P263	690	[illegible]	**火** **水** 土 風 光 闇
A レグヌム～ナーオス周辺	No.171		ライガル	→P267	540	中量	火 水 土 風 光 闇
B アシハラ周辺	No.004		アシハラガニ	→P239	1580	中量	火 水 土 風 光 闇
B アシハラ周辺	No.008		アマードボア	→P240	1790	中量	火 水 土 風 光 闇
B アシハラ周辺	No.039		ガルーダ	→P245	1490	中量	火 水 土 風 光 闇
B アシハラ周辺	No.066		コバン	→P249	1300	中量	火 水 土 風 光 闇
B アシハラ周辺	No.121		バジリスク	→P259	1080	中量	火 水 土 風 光 闇

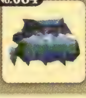
C ガラム周辺

No.	画像	名前	参照	HP	重さ	属性
No.025		エントウルフ	→P243	2470	中量	
No.052		キングトータス	→P247	2720	重量	火 水
No.073		サンドワーム	→P251	2850	軽量	
No.135		ヒラリス	→P261	3470	中量	

D ガルボス周辺

No.	画像	名前	参照	HP	重さ	属性
No.068		サイノッサス	→P250	3410	中量	
No.102		チューバン	→P255	3260	中量	
No.131		ビーワーカー	→P260	3120	中量	
No.159		マンドラゴラ	→265	2090	中量	

E グリゴリ周辺

No.	画像	名前	参照	HP	重さ	属性
No.021		ウリボア	→P242	3280	中量	
No.064		コーラルクラブ	→P249	4650	中量	
No.072		サンドファング	→P250	4010	中量	土 風
No.168		ライガー	→P266	4620	中量	
No.183		ローボア	→P269	4490	中量	

F マムート周辺

No.	画像	名前	参照	HP	重さ	属性
No.053		グラスルーダ	→P247	4620	中量	
No.098		タイラントタス	→P255	5000	重量	火 水
No.106		デカバン	→P256	5170	中量	
No.115		ドライアド	→P258	4490	中量	
No.129		ビーチー	→P260	4650	中量	
No.152		ホーホー	→P254	4320	中量	

G テノス周辺

No.	画像	名前	参照	HP	重さ	属性
No.002		アイスバット	→P239	5530	中量	火 水
No.024		エレノッサス	→P242	5170	中量	
No.089		スノウトレント	→P253	5900	重量	火 水 土 風
No.130		ビーナイツ	→P260	5000	中量	
No.137		ブーボア	→P261	5530	中量	
No.153		ホワイトウルフ	→P264	5720	中量	火 水
No.023		エグルーダ	→P242	8160	中量	
No.056		グリフィン	→P248	7510	中量	
No.101		チャコーレント	→P255	8160	重量	火 水 土 風

H サニア・立入禁止区域周辺

No.	画像	名前	参照	HP	重さ	属性
No.108		デスシーカー	→P256	7300	中量	光 闇
No.134		ヒポグリフ	→P261	8160	中量	
No.184		ロックトレント	→P269	7730	重量	火 水 土 風
No.185		ロックワーム	→P269	8100	重量	

採掘エリアマップ

採掘オブジェが出現するフィールド上の採掘エリアを紹介。右ページの表のとおり、エリアごとに入手できるアイテムは異なっている。

フィールド以外の採掘エリアについて

採掘オブジェは、フィールド以外にギルドダンジョンにも出現する。ギルドダンジョンで採掘できるアイテムはP204～205を参照のこと。また、レグヌム鍾乳洞(→P146)にも採掘オブジェが出現するが、その入手確率は、レグヌムGDのランク1～2と同じになっている。

レグヌム鍾乳洞探索時には、ついでに採掘オブジェを調べ、薬草や素材を入手しよう。

→出現エリアごとのアイテム入手確率

	アイテム	出現エリア																
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
薬草	ありふれた草	100	8.5	8.5	100	100	100	8.5	8.5	8.5	100	8.5	8.3	42.8	100	33.3	33.3	100
	セージ	—	85.7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	セボリー	—	—	85.7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	ラベンダー	—	—	—	—	—	—	—	85.7	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	カモミール	—	—	—	—	—	—	85.7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	ベルベーヌ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	83.3	—	—	—	—	—
	バジル	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	85.7	—	—	—	—	—	—
	サフラン	—	—	—	—	—	—	—	—	85.7	—	—	—	—	—	—	—	—
	レッドセージ	—	5.7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	レッドセボリー	—	—	5.7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	レッドラベンダー	—	—	—	—	—	—	—	5.7	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	レッドカモミール	—	—	—	—	—	—	5.7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	レッドベルベーヌ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5.5	—	—	—	—	—
	レッドバジル	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5.7	—	—	—	—	—	—
	レッドサフラン	—	—	—	—	—	—	—	—	5.7	—	—	—	—	—	—	—	—
	ミント	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	28.5	—	—	—	—
	ローズマリー	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	22.2	—	—
	チェリーセージ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	22.2	—
	キャットニップ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	22.2	—	—
	タイム	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	28.5	—	—	—	—
	ヴァレリアン	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	22.2	—	—
	ダンデライオン	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	22.2	—
	アンジェリカ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	22.2	—
	ヒレハリソウ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2.7	—	—	—	—	—
素材	ありふれた石ころ	8.3	100	100	8.3	8.3	8.3	100	100	100	8.3	100	100	100	8.3	100	100	100
	火のカケラ	—	—	—	83.3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	火の石	—	—	—	5.5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	火の結晶	—	—	—	2.7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	水のカケラ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	83.3	—	—	—	—	—	—	—
	水の石	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5.5	—	—	—	—	—	—	—
	水の結晶	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2.7	—	—	—	—	—	—	—
	土のカケラ	—	—	—	—	—	83.3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	土の石	—	—	—	—	—	5.5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	土の結晶	—	—	—	—	—	2.7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	風のカケラ	83.3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	風の石	5.5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	風の結晶	2.7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	光のカケラ	—	—	—	—	83.3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	光の石	—	—	—	—	5.5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	光の結晶	—	—	—	—	2.7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	闇のカケラ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	83.3	—	—	—
	闇の石	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5.5	—	—	—
	闇の結晶	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2.7	—	—	—

※数値はそのアイテムを入手できる確率(パーセンテージ:小数点第2位以下切り捨て)を示す。

シナリオチャート

Scenario Chart

ゲーム開始からクリアまでの流れを示したシナリオチャートを掲載する。
発生するスキットやボス戦のタイミングを確認しながら攻略していこう。

SCENARIO DIGEST

No.001 見えざる力が目を覚ます

センサスの将軍、アスラ。その軍才のことごとくをふるいながら天を平らげるべく進軍する。そのアスラ軍本陣に死神ヒュプノス率いる部隊が強襲。だがアスラは聖剣デュランダルを手に、ヒュプノスを軽く一蹴し、勝どきの声を高らかに上げたのであった。

ルカはいつも夢の中で、そのアスラになって戦場を駆けていた。幾度となく繰り返し見る夢。そして、迎えるいつもの朝。ルカにとっては、平穏で、何の代わり映えも無い一日の始まりだった。

朝食のテーブルには、ルカの好物であるチーズスープが用意されていた。厳格な父親と優しさのあまりに過干渉気味の母親の庇護の元、ルカは何一つ不自由する事の無い裕福な暮らしの中で生きている。だが、跡取りとしての将来を期待され親の言う通りに育つその一方で、何となしに自分の存在の希薄さを感じていたのだった。

父親の読む新聞は、いつもの通り戦争の記事ばかりだった。ルカの住む王都レグヌムを中心にした周辺諸国との戦乱は、長く続いているものの戦火は遠く、王都の住人に危機感は無い。

父親が、一つの見出しに目を止める。「王都、異能者捕縛適応法可決」という記事。異能者とは、人間離れした異能の力をふるう者とされ、人々の恐怖の対象となっている。

No.002 転生者研究所

黒装束の男達に連れて行かれたのは、何かの研究施設のようだった。どうやら、自分達の他にも転生者が集められているらしい。

黒装束の男達が、オズバルドと呼ばれる男に頭を下げる。身形から、それ相応の身分の高い者であろうと察しがついた。オズバルドと黒装束の話から、マティウスの名が語られる。

オズバルドという男は、マティウスと結託しているようだが、その存在を苦々しく思っているようだった。

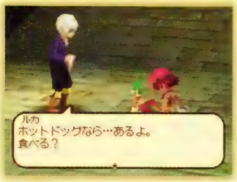
マティウスは、転生者を集める広告塔としてアルカという組織を置き、救いを求める転生者を集め、この施設に送り込んでいるという。だが、信者を集めながら勢力を拡大させるマティウスを見て、危険を感じつつあるようだった。

ルカが連行されたそこは王都管轄、転生者研究所。転生者を兵器、あるいは戦場での兵士とする為に、適性を測る場所だと言う。収容部屋の見張りは厳重だった。

No. 001 →P130

王都レグヌム

SKIT 001 ハァ…
BOSS VS アルカソードマン×2
SKIT 002 これ、何?
SKIT 003 ニミっち
SKIT 004 町を出よう



罰ゲームのお使いに行かされた帰り道、ルカは腹をすかせた少女イリアとの運命的な出会いを果たす。

フィールド

SKIT 005 異能者の噂
SKIT 006 異能者捕縛適応法について
SKIT 007 お互いの呼び方

No. 002 →P132

転生者収容所

SKIT 008 研究所って?
SKIT 009 グリゴリって変だよね?
SKIT 010 闘士!
SKIT 011 [illegible]
SKIT 012 いい雰囲気じゃん?
BOSS VS ラティオA
BOSS VS ラティオB
SKIT 013 戦争怖い…

No.
003
→P134

王都軍陣営

SKIT 014 指揮官怖い…
SKIT 015 戦場の恐怖
SKIT 016 マッタリ見物
SKIT 017 チトセって

西の戦場

SKIT 018 ガラムとの戦況
SKIT 019 説得上手
BOSS VS ラティオC
SKIT 020 アスラの剣技
BOSS VS ラティオD
SKIT 021 笑い方
BOSS VS ラティオE
SKIT 022 イナンナとイリア
SKIT 023 火事?

王都軍陣営

BOSS VS ヒットマン
SKIT 024 前世で敵だったのに…
SKIT 025 チトセ、消えてくれて良かった
SKIT 026 チトセもくれば良かったのに

転生者部隊として戦場に投入された一行。戦況は優勢と思われたが、敵軍の奇襲で戦場は混乱を極める。

フィールド

SKIT 027 帰りたい…
SKIT 028 ミュース様について

No.003 因果応報

ルカ達は西の戦場へ到着し、戦場に漂う火薬の匂いを嫌というほど味わわされた。ここは王都と西の国ガラムが争う激戦地である。戦場の周囲は天術を封じるグリゴリが見張っており、とても逃げれそうにない。

意外な事に、研究所にいたチトセが現れた。彼女はアルカに入り、教義の一環として、奉仕活動をする為に戦場へ来たと言う。チトセはルカに深く興味を抱いているようだった。ルカも不確かながら、チトセに対して何かの縁を感じていた。親しげにルカに接しているチトセを見て、イリアは不機嫌さを露にする。チトセもまたイリアに対し、何らかの嫌悪を抱いているようだった。

戦場へ踏み入り、意気消沈するルカ。ただただ自分に降りかかる不幸を口にして嘆く。スパーダは、そんなルカを見て自分の力を信じろ、ただ生き残る事を考えろと尻を叩いた。

しかし、敵であるガラムの兵にも転生者は存在していた。前世で殺された恨みをむき出しに、問答無用に襲い掛かって来たのである。そして、味方である王都兵までもが、ルカの敵として立ちはだかった。

だが、アスラの力と戦いの勘を思い出していくルカは、いつしか戦う事に陶酔していった。

一方イリアは、前世の記憶が現世の行動に影響してしまう事に恐怖していた。自分も前世の敵に会えば、味方であろうと銃を向けてしまうのだろうかと。

ルカとスパーダは前世の力に酔いしれ、調子付いて浮かれていた。そんな2人を見ては、溜息をつくイリア。

イリアはセンサスとラティオの関係をまだ思い出せていないらしく、スパーダが説明を始めた。

かつて天上ではラティオ、そしてセンサスという二つの勢力に分かれていた。この二つの勢力が、世界の在り方を巡って戦い始めたのだと言う。

地上と切り離した事でバランスが崩れた天上を、再び合一させ安定した世界へ戻そうというのがアスラ率いるセンサスの民の思想だった。一方、ラティオは治安の悪化を嫌い、あくまで地上の復帰を望まなかった。

この考えの相違が元で、天上全土で戦乱が巻き起こったのである。アスラはセンサスの将として、ラティオ相手に屍の山を築いた。

ルカを見て、襲い掛かってきた転生者は、前世でアスラに殺されたラティオの民だったのだろう。

この時、ルカは大昔の出来事である天からの恵みの一切を得られなくなった「無恵」とは、天上の消滅した出来事を指すのではないか、と思った。

そうこうしてると、また敵兵が現れた。やはり、ラティオの民の転生者であるようだ。今度はルカではなく、イリアを見て目を剥いた。イリアの前世、イナンナに対し、なにやら縁を持っているようだった。ルカは、イリアを守ろうと剣を抜く。

No. 004 スパーダの素顔

ナーオスは、緑が豊かで牧歌的な町だった。ここに奇跡を起こす「聖女」がいるらしい。

ナーオスの象徴とも言うべき大聖堂。何か聖女についての情報は得られないかと足を運んだが、建物は無残にも破壊され、人の気配はなかった。

ふと、後ろから呼びかける声がした。声の主は、かつてスパーダの家に仕えていた執事、ハルトマンだった。今は引退し、故郷のナーオスで隠居していたという。スパーダの家、ベルフォルマ家は、代々王都の楯となる騎士団の団長を幾度と無く輩出した武門の名家である。ハルトマンの誘いもあり、一行はハルトマンの家で旅の疲れを癒す事となった。

ハルトマンはスパーダとの再会を喜び、得意の料理を振る舞いルカ達を心の底からもてなした。

ハルトマンは、聖女について心当たりがあると言う。

聖女の名はアンジュ。大聖堂に仕え、祈るだけで不治の病を治す力を持っていた。この奇跡の話は広まり、世界各地から巡礼者が町を訪れるようになった。

だが、ある時、奉納物を狙った盗賊が大聖堂を襲撃し、アンジュが単身で盗賊相手に乗り込んでいったという。突如、爆発と共に聖堂は崩落し、無事盗賊を追い払う事が出来た。しかし、折しも異能者捕縛適応法が発令された時期でもあり、この一件でアンジュの悪い噂が流れる事になった。そして、異能者の実態が宣伝されると、信者は手の平を返すように、アンジュを役人に差し出してしまったという。

No. 005 聖女を救い出せ

ナーオス基地に何とか忍び込んだ一行。轟くような機械の音の中を進む。

スパーダが歩みを止め、その先にある光景に声を上げる。人間が入ったシリンダーが、さながら標本のように並んでいる。

ルカは、転生者は兵器、あるいは戦場での兵士とされるという話を思い出した。この中にいる者達は転生者で、恐らくは兵士以外の用途…兵器とされてしまうのだろう。

転生者の惨状を思い知らされながら、ルカ達は奥へと進んでいく。

程なくして一行の目に飛び込んだのは、巨大なカラクリ人形のような機械。人形の中に座席を確認し、人が搭乗するものだと推測する。蒸気機関ではない、不可解な仕組みに頭をひねるルカ。

しかし、銃を搭載しているところを見れば兵器である事は間違いないだろう。

そのまま進むと工場のプレスのような音が背後から近づいて来た。スパーダが振り向くと、先ほどの人形のような兵器が立っていた。

無人だが、動いている。背後には、転生者が入っているシリンダーが見えた。中にいるのは女性のようだ。

兵器が音声識別を始める。何の事だかわからぬルカ達を、その人形は敵と認識し、そのまま排除すべく襲い掛かって来た。

No. 004

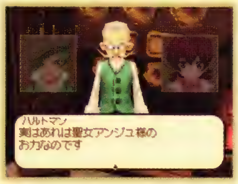
→P138

聖都ナーオス

- SKIT 029 元気ないルカ 絆 覚
- SKIT 030 ナーオスに来て 絆 覚
- SKIT 031 こう見えて村長の娘 絆 覚
- SKIT 032 「聖女」について 絆 覚
- SKIT 033 ミルダ家とベルフォルマ家 絆 覚
- SKIT 034 五聖刃の解説 絆 覚
- SKIT 035 ベルフォルマ家 絆 覚
- SKIT 036 ハルトマンの過去 絆 覚

フィールド

- SKIT 037 ルカ、根性見せるの巻 絆 覚
- SKIT 038 やっぱ、スパーダって— 絆 覚



転生者とおぼしき聖女が王都軍に連れ去られたと聞いたルカたち。彼らは聖女を救出することを決意する。

No. 005

→P140

ナーオス基地

- SKIT 039 聖女ってどんな人? 絆 覚
- SKIT 040 悲しき転生者 絆 覚
- SKIT 041 蒸気機関について 絆 覚
- BOSS VS ギガンテス
- SKIT 042 逃走中だってばっ! 絆 覚
- SKIT 043 ラティオとセンサスの違いって? 絆 覚
- SKIT 044 ガラム兵のおかげ 絆 覚
- SKIT 045 アレってなんだったの? 絆 覚
- SKIT 046 超高価一点もの 絆 覚
- SKIT 047 リカルド自己紹介 絆 覚
- SKIT 048 契約違反じゃないの? 絆 覚
- SKIT 049 リカルドについて 絆 覚
- BOSS VS ガードルA

フィールド

SKIT 050	顔色悪ッ!	絆 覚
SKIT 051	成果を問う	絆 覚
SKIT 052	リカルドの役目	絆 覚
SKIT 053	心の準備	絆 覚
SKIT 054	天上について	絆 覚

聖都ナーオス

SKIT 055	信仰を集めてどうするの?	絆 覚
SKIT 056	凄腕イリア	絆 覚
SKIT 057	魂の管理者 死神	絆 覚
SKIT 058	アスラとイナンナの出会い	絆 覚

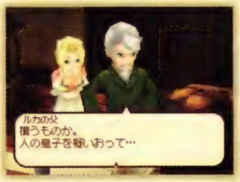
フィールド

SKIT 059	王都の情勢	絆 覚
SKIT 060	レグヌムについて	絆 覚
SKIT 061	見直したぜ、ルカ	絆 覚
SKIT 062	教会について	絆 覚
SKIT 063	軍事院について	絆 覚

No. 006
→P145

王都レグヌム

SKIT 064	アニーミって	絆 覚
SKIT 065	レグヌム美食巡り	絆 覚
SKIT 066	みんな今…	絆 覚
SKIT 067	猫舌娘イリア	絆 覚
SKIT 068	あのコ、一体誰?	絆 覚



異能者狩りが横行するレグヌム。危険を冒して我が家に立ち寄ったルカは、そこで両親の愛情を知る。

どうにか、兵器人形の動きを止めたルカ達。シリンダーの中の女性を助け出す。女性が、うわ言のように何かを呟く。耳を寄せると「センサス」という言葉が聞き取れた。転生者に間違いない。女性を介抱し、聖女について尋ねると、彼女こそが聖女アンジュであったのだ。一緒に来て欲しいとイリアは言うが、アンジュは首を横に振る。彼女は、助けられた事には感謝をしていたが、自分の能力のせいで聖堂を崩壊させ、教会を汚辱した事を思うと、このまま捕らえられている方がいいと誘いを断った。

だが、スパーダは問う。転生者は、力があるというだけで、誰かに利用されたり、人を傷つけたりする以外の生き方は無いのか? 自分自身が何をしたかという事に意味があるのではないか…、と。

その言葉に心を動かされるアンジュ。そして、ルカ達と共に行動する決心をしたのだった。

その時、ルカがアンジュの前世に気付く。常勝軍に彼の人ありと謳われ、気高き騎士道精神に満ちた戦いぶりで敵味方問わず称賛されていたラティオの軍師、オリフィエル。

アスラとは前世で敵同士だったが、今生では転生者同士、助け合おうと手を握り合った。

外へ引き返そうかとしたその時、施設内にサイレンが鳴り響いた。大勢の施設要員が慌てふためきながら、駆けて行く。

西の戦場を突破したガラム軍が、この施設まで襲ってきたらしい。

騒ぎのドサクサにまぎれて、出口を目指す。しかし、西の戦場で出会ったあの男、リカルドが目の前に立ちはだかったのだ。

No. 006 帰りを待つ人

王都へ辿り付き、情報を集める為に転生者を探そうと勢い込むイリア。だが、適応法が発令されている今、容易に探し出す事は出来無い。そもそも、ルカ達とて大っぴらに出歩く事自体が危険なのである。スパーダが家出に使っていた隠れ家があるという。一行は、そこを行動の拠点とするべく工業地域のマンホールへ急いだ。

一行は潜伏した地下下水を拠点とし、それぞれ情報を集める為に再び外へ出た。

ルカはコーダと住宅地をまわる。久しぶりの故郷。だが、家へ戻るに戻れないルカには複雑だった。

コーダが、家族や友達が懐かしくはないかと尋ねる。ルカは、自分が皆の足を引っ張る厄介者だという自意識があった。誰もが自分の事を友達だとは認めていないだろうと思っていた。

家族ですらも、自分を良き跡取りとする為に育てているのだろうと考えていた。

自宅の近所を通りかかる。ルカの母親だけしか作れない、好物のスープの匂いが漂っていた。

No.007 記憶の場

ルカ達は、鍾乳洞に奇妙な懐かしさを感じた。何故そう感じるのか誰もわからなかったが、前世が関係しているように思えてならなかった。

鍾乳洞を進むと、祭壇のようなものを発見した。アンジュが祭壇に描かれた文字からここがかつての信仰の中心地的な役割を果たしていた所だろうと推測する。

祭壇の奥に行くと、光輝く渦があった。イリアが無警戒に近付き、渦に触れる。その途端、一同の目には天上の光景が広がった。

天上の戦争。アスラが天上統一を果たし、快哉を叫ぶ場面だった。

突然目にした光景に皆が戸惑う。アンジュは言う。あの光の渦は、天上の記憶の場だと。

No.008 エルマーナ、覚醒

下水道へと戻った一行。すると地上から子供達の声が聞こえた。不吉な予感を胸に、エルマーナが走る。

外では、エルマーナの養う子供達が商店主に取り押さえられていた。盗みを働く子供達は、労働力として農場へ送り出すという。

エルマーナの怒りが爆発し、天地を轟かすヴリトラの闘気が場を覆った。異様な空気に大人達は逃げ出し始める。商店主に雇われている一人の用心棒がヴリトラの闘気に触発され、前世の「鬼」の姿を取り戻し、勝負を挑んできた。

何よりエルマーナの力に驚いたのはルカ達だった。ものの見事に、たった一人で用心棒を轟沈させる。

用心棒は、エルマーナの前世がヴリトラである事を知り、平伏した。用心棒は前世で、ヴリトラから命を助けて貰った恩があるという。そして、今生で恩返しにと、用心棒が子供達を預かり、養う事になった。

アスラの育ての親でもあったヴリトラ。その記憶を持つエルマーナには、今のルカは頼りなく、目が離せない子供に映った。エルマーナは子供達に別れを告げ、ルカと共に旅をする事に決めたのだ。

No.009 船出

再び、ナーオスの大聖堂。目的の図書室は、地下にあった。皆で手分けして資料をあさる。

記憶の場がありそうな土地は、ガラム、アシハラ、ガルポス、そしてテノスの4つ。いずれも向かうには航路を必要とした。

だが、これらの国を巡るにも戦時中という事もあり、民間人は容易に船に乗る事は出来無い。

リカルドが、船のチケットの手配にコネがあるという。一旦リカルドと別れ、ルカ達は大聖堂を出た。

ナーオスを訪れたついでに、ハルトマンの家を訪問するルカ達。ハルトマンによると、先日、オズバルド率いる王都軍が大聖堂に来ていたらしい。よもや鉢合わせになってはと、ハルトマンは慌ててスパーダを探しに出ていたという。

オズバルドは、本を数冊大聖堂から手に入れて、ナーオスを去ったようだった。

No. 007

→P146

レグヌム鍾乳洞

SKIT 069	ちゃんと自己紹介	絆	覚
SKIT 070	ほんでこのネズミ、何なん？	絆	覚
SKIT 071	アンジュの[illegible]	絆	覚
SKIT 072	どんな味？	絆	覚
SKIT 073	アスラとオリフィエルの[illegible]	絆	覚
BOSS VS	シアンA、ケルA、ベロA		
SKIT 074	キノコっていくら？	絆	覚

No. 008

→P149

王都レグヌム

BOSS VS	ヨウジンボウ		
SKIT 075	エルマーナのパワー	絆	覚
SKIT 076	[illegible]	絆	覚

下水道で知り合った少女エルマーナ。面倒をみている子供たちの窮地に際し、前世の力が覚醒する。

フィールド

SKIT 077	ナーオスについて	絆	覚
SKIT 078	[illegible]について	絆	覚

No. 009

→P150

聖都ナーオス

SKIT 079	[illegible]	絆	覚
SKIT 080	[illegible]について	絆	覚
SKIT 081	ケルベロスの[illegible]	絆	覚
SKIT 082	[illegible]	絆	覚
SKIT 083	ヴリトラの[illegible]	絆	覚
SKIT 084	オズバルドって？	絆	覚
SKIT 085	[illegible]	絆	覚
SKIT 086	アシハラって？	絆	覚
SKIT 087	アシハラ[illegible]とは？	絆	覚

No. 010

→P151

東の国アシハラ

- SKIT 088 イリアと二人っきり…
- SKIT 089 店でも入ろうかな…
- SKIT 090 どうしよう…
- SKIT 091 気まずい…
- SKIT 092 あのルカに限って!
- SKIT 093 ホントのところは?
- SKIT 094 ヘンな口調だったけど…?
- SKIT 095 契約内とはいえ
- SKIT 096 魔物について

フィールド

東の国アシハラ

- SKIT 097 チトセ過敏
- SKIT 098 庶民派国王

No. 011

→P154

アシハラ王墓

- SKIT 099 泳ぐの苦手
- SKIT 100 もっと奥へ
- SKIT 101 あれ? 暗いなぁ…
- SKIT 102 頭痛イリア、再び
- SKIT 103 魔王…?
- BOSS VS チトセ
- SKIT 104 アスラとサクヤの想い
- SKIT 105 イリアの前世
- SKIT 106 裏切りのイリア

東の国アシハラ

- SKIT 107 男発言っ
- SKIT 108 涙の喜びとは
- SKIT 109 チトセについて ※詳細はP311参照

No.010 沈みゆく国 アシハラ

船酔いでフラフラになりながらもアシハラに降りたつルカ。ここは、かつては広大な版図を有した海洋国だった。だが、今ではその面影もない程にこの国は年々水没が進行している。

一行は3組に分かれて、情報収集の為にそれぞれ町の各所へ散っていった。

ルカはイリアと組み、町へと向かう。だが、ルカは異国の光景を目にした事やイリアと二人きりになった事で浮かれきってしまう。

そんな観光気分のルカに、イリアは腹を立て、自分一人で情報を集めると去っていった。

イリアを怒らせてしまったルカ。がっくりと肩を落としながら歩いていると、チトセと思わぬ再会をする。

ここアシハラは、チトセの故郷らしい。再会を喜ぶ二人。チトセはイリアがこの場におらず、二人きりになった事を喜んだ。チトセにとっては二人でいられるのがとても久しぶりだと言う。

しかし、ルカには今まで二人っきりになった覚えがなかった。

その時、チトセの口ぶりから彼女の前世の姿を垣間見る。いつもアスラを陰ながら支えてきた、ひたむきで控えめな、花の精霊、サクヤ。アスラはサクヤが思いを寄せている事に気付いていた。しかし、その思いに振り向く事はなくイナンナを選んでいたのだ。

No.011 信じるべきもの

王墓の中は広く、ずいぶんと奥まで続いていた。歩みを進めていると、大きな壁画が目の前に広がる。

壁画は、創世神話について描かれていた。アンジュが壁画に描かれた文字を読み上げる。

初めは天も地もなく、巨人が一人存在しただけだった。巨人は孤独を癒すべく、自らの体から大地…、即ち天上を、頭から神々を生んだ。それから神々は栄え、卑しい神も増えた。天上の神々は、卑しい神々から力を奪い、これを人間とし、作られた地上に隔離した。

人間は元々神であったのである。これは、あくまで人々の間では教義的なものとして浸透していたが、事実であったとは誰も考えてはいなかった。

壁画は続き、天上の様子が描かれていた。大昔の神職者の中には、天上の様子を見る事が出来た者もいたのだろう。

壁画に描かれた、アスラとイナンナ。そして、その横に描かれた一人の男神。それが何者なのか、ルカにはわかった。マティウスの前世、センサスの全てを統べる王、魔王。イリアが記憶の場を見つけ、光の渦に触れる。しかし、そこで見た記憶の光景は、イリアにとっては思い出したくないもののようだった。

SCENARIO

No.012 火山の国 ガラム

船がガラムへと入港する。町の後ろにそびえるのは、活発に活動を続けるケルム火山。ここは、火山を神体とした鍛冶の神バルカンが祀られているという。

町は物物しい雰囲気で騒然としていた。ただ、それはルカ達に向けられたものではなく、ここで何かの事件が起きた為のようだった。

一行は、この土地の信仰の象徴でもある火山を目指す。

火山へ立ち入ろうと登山口へ踏み込むと、門番が道をさえぎった。ここは聖地であり、神職者以外は入れない。おまけに殺人鬼のハスタが火山へ向かっていった為、町へ戻るように指図された。そのハスタの名に、皆が顔を歪ませる。

とりあえず一行は、詳細を知る必要があると町へ戻り、情報を聞いてまわる事になった。

情報を集めると、ハスタとは聖地の西の戦場で出会ったあの男のようだった。ハスタは見張りを惨殺し、立入り禁止の山頂を目指して行ったという。ハスタの武力は凄まじく、一般人では止める事など出来なかった。

No.013 デュランダルとゲイボルグ

火山特有の硫黄臭と溶岩の地熱。苛酷な環境の中、一行は進む。熱気で意識もうろうとなる中、スパーダの思考だけはますます澄み切っていった。

スパーダは前世の記憶、聖剣デュランダルの誕生のその時を思い出していた。

鍛冶の神バルカンにより命を与えられ、「強さ」の本質を教えられた事。デュランダルの前に作られた武器、敵も味方も血に染める狂気の魔槍ゲイボルグの事。バルカンの手を離れ、ラティオへ運ばれると決まったあの日。バルカンの戦争終結の願い。一歩一歩、登山道を踏みしめるたびにスパーダは前世の記憶を思い出していた。

やがて、山頂の火口へ辿りつく一行。記憶の場を確認する。だが、そこにはハスタがいた。ハスタが記憶の場に飛び込み、再びルカたちが前世を垣間見る。それは、魔槍ゲイボルグに止めを刺すアスラとデュランダルの様子だった。

ハスタの前世こそが魔槍ゲイボルグだったのである。ハスタは、前世で生みの親でもあるバルカンを祀るこの地に惹かれ訪れていたのだ。

No.014 アスラの願い

意識を失ったルカは、夢を見ていた。前世の記憶、アスラになった夢。創世力を守護するケルベロスの元へ訪れた記憶…。

アスラには、創世力を手にする為に天上の統一という試練が課されていた。今その試練は果たされ、アスラがケルベロスより創世力を譲り受ける。

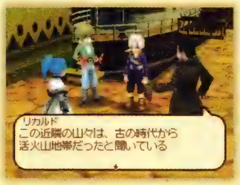
創世力には、大いなる巨人の意志が込められている。「献身と信頼、その証を立てよ。さすれば我は振るわれん」この意志に従わなければ、力は使えないとケルベロスが忠告をする。

新たな世界が作られると、喜び勇むアスラ。だが、アスラの願いとは裏腹に天上は滅びたのだ。

No.012 西の国ガラム

→P158

- SKIT 110 ガラムについて 絆 覚
- SKIT 111 ケルム火山について 絆 覚
- SKIT 112 人の話を聞こう 絆 覚
- SKIT 113 火山の入り口に行ってみよう 絆 覚
- SKIT 114 ハスタってどんなヤツ? 絆 覚



天上を消滅させた創世力の手がかりを求め、ルカたちは記憶の場の眠るいにしえの信仰の地を旅する。

No.013 ケルム火山

→P160

- SKIT 115 リカルドVSハスタ 絆 覚
- SKIT 116 弱そうに見えない件について 絆 覚
- SKIT 117 スパーダより賭具合 絆 覚
- SKIT 118 アンジュ、ダイエットを決意する 絆 覚
- SKIT 119 そういう仕様です 絆 覚
- SKIT 120 賭具合とスパーダ 絆 覚
- BOSS VS ハスタA、ファイア・ソウル×2
- SKIT 121 あの野郎、許さねェ! 絆 覚

聖剣デュランダルと魔槍ゲイボルグ。スパーダとハスタの因縁は、火の神が眠るケルム火山にあった。

No.014 西の国ガラム

→P160

- SKIT 122 冷酷リカルド 絆 覚
- SKIT 123 おこりんぼイリア 絆 覚
- SKIT 124 ゆっくり談義 絆 覚
- SKIT 125 バルカンについて 絆 覚
- SKIT 126 誕生する神 絆 覚
- SKIT 127 アスラの育ての親 絆 覚
- SKIT 128 ヴリトラ誕生 絆 覚
- SKIT 129 デュランダルとゲイボルグ 絆 覚

No. 015
→P164

南の国ガルポス

SKIT 130 ガルポスについて 絆 覚
SKIT 131 願い… 絆 覚
SKIT 132 追加サービス 絆 覚
SKIT 133 アンジュの悩み 絆 覚
SKIT 134 密林に行ってみよう 絆 覚

フィールド

SKIT 135 着替えたい… 絆 覚

No. 016
→P166

ガルポスジャングル

SKIT 136 ヘンなじいさんだったな 絆 覚
SKIT 137 犬男→シアン 絆 覚
SKIT 138 神様のあり方 絆 覚
BOSS VS シアンB、ケルB、ベロB
SKIT 139 町へ戻ろうか 絆 覚
SKIT 140 ケルベロスの宿命 絆 覚
SKIT 141 不幸な転生者 絆 覚

フィールド

No. 017
→P170

南の国ガルポス

SKIT 142 地域の信仰について 絆 覚
SKIT 143 里心 絆 覚

No. 018
→P170

王都レグヌム

No. 015 南の国 ガルポス

南国ガルポス。ここは戦争で敗北し、王都の管理下にある町である。しかし、整った政策に国民の不満はなく、人々はのんびりと朗らかな顔をしていた。

町にはプランテーションの果樹園があり、辺りには甘い匂いが漂っている。エルマーナは、この果物の匂いに誘われ果樹園に向かって走り出した。

エルマーナに続いて果樹園に向かう一行。先に到着していたエルマーナが、果樹園のオーナーに果物を分けて欲しいとせがんでいる。しかし、オーナーは果実は民間用ではないと譲るのを断った。果実は、加工して戦場に出荷する大事な商品であり、何より獣害で収穫量も少なく、今は1個でも貴重な状態だと言う。

No. 016 シアンの願い

密林の奥には、世俗から離れ、一人で暮らしているポッじいさんが住んでいた。

何か知っているかもしれないと、聖地や信仰の跡について訪ねる一行。すると、確かに信仰の跡地らしきものがあるらしい。そして、話の中にはあのシアンと言う少年の名も出てきた。

シアンの悲しい過去と、彼がプランテーションを襲う理由をポッじいさんから語られる。シアンは、2匹の犬と共に、この世に生を受けた。その為、人間から怖れられ、疎まれる存在になったという。そして、今は人間に森を奪われ食料に苦しむ動物の為に果樹園を襲っているらしい。天上の崩壊、不遇な転生による悲劇だとアンジュがシアンに同情する。

さらに密林の奥を進む一行。やがて、祭壇らしきものを見つけ、記憶の場を確認する。

No. 017 監視

森を出て、町へ戻った一行。ガルポスでの目的を果たし、次の目的地はテノスとなった。だが、王都を経由する船しかない。一行は、仕方なく一旦王都へ進路を向ける事となった。

No. 018 裏切り

久しぶりの王都へ着いた一行。テノス行きの船はまだ到着しておらずしばらく町で船酔いを覚ますことにした。

船の到着を見計らって再び港へ戻ると、突然王都兵に包囲される。突破しようと身を構えると、リカルドがルカ達に銃を向けた。突然の裏切りに、戸惑うルカ達。

No. 019 グリゴリの里

船から下ろされ、王都との気候の違いを肌で感じ、ずいぶん遠くまで来たのだとルカ達は思った。ここは、ガードルが治めるグリゴリの一族が暮らす、グリゴリの里。

この里の中では、ルカ達の術は封じられ無闇な抵抗を起こす事は不可能のようだ。ここで、一生を過ごさねばならないらしい。

イリアやスパーダが、裏切ったリカルドを罵る。リカルドは表情を殺したまま、静かにその場を去った。

何処へ行っても、グリゴリの民は、ルカ達転生者に嫌忌の視線を浴びせていた。ルカは感じる息苦しさに溜息をつく。

一方、ガードルとリカルド。ガードルは、ルカ達から前世の記憶を抜き出す為の手術を施すと言う。

枢密院が創世力を入手し、更なる混乱を地上に起こす事を思えば、ガードルには、一刻の猶予もなかった。創世力を誰にも渡すまいと、先に入手する必要があったのだ。

リカルドは、その意見には賛同出来たが、ルカ達の手術には反対だった。一旦手術を受ければ、今後健常でいられる保証はないからである。

No. 020 ガードルの正体

船がグリゴリの里を離れる。ルカ達は、揺れで目を覚まし甲板に立つリカルドを見た。

リカルドが、裏切った訳を話し始めた。ガードルが本当に前世での兄、死神タナトスなのか、そして、地上の為に全てを捨てたあの兄のままであったのかを確かめる為に、ルカ達を利用したと言う。

しかし今のガードルは、前世の優しき心を持ってはおらず、過剰な地上への偏愛と、地上を混乱に陥れようとする者への疑心暗鬼にとらわれてしまっていた。

リカルドは創世力をどうにかしなければ、転生者に平穏な未来は訪れないと言う。再び一行はリカルドを仲間に迎え、テノスに向けて進路を取る事となった。

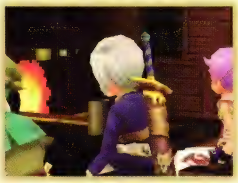
No. 021 商人の町 マムート

一行はマムートの港に降り立つ。ここは、テノスとレグヌムの国境にある町。テノスへは、さらに北へ。レムレース湿原と、北の戦場を越えて行かなければならない。

No. 019 グリゴリの里

→P171

- SKIT 144 あれがマティウスか… 絆 覚
- SKIT 145 リカルド…、あの野郎ッ 絆 覚
- SKIT 146 リカルド…、どうしたんだろう 絆 覚
- SKIT 147 枢密院とアルカの関係 絆 覚
- SKIT 148 幽閉? 脱出ッ! 絆 覚
- SKIT 149 グリゴリと話でもしてみよう 絆 覚
- SKIT 150 地上人はどう見られてたの? 絆 覚

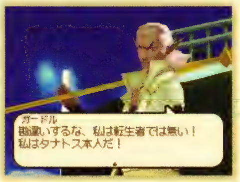


リカルドの裏切りに遭い、幽閉されたルカたち。それでも彼らは希望を失わず、お互いの夢を語り合う。

No. 020 軍艦甲板

→P171

- BOSS VS ガードルB
- BOSS VS ギガンテスZ



創世力を狙う転生者のひとりと思われていたガードル。しかし、彼は前世から生きる神そのものであった。

No. 021 商業都市マムート

→P174

- SKIT 151 動力源について 絆 覚
- SKIT 152 路線について 絆 覚
- SKIT 153 オズバルドって? 絆 覚
- SKIT 154 ガードル昇天 絆 覚
- SKIT 155 リカルドを慰めてみるの巻 絆 覚
- SKIT 156 マムート語り 絆 覚
- SKIT 157 グリゴリとガードル 絆 覚

フィールド

- SKIT 158 エル、疲れてるの? 絆 覚

No. 022

→P176

レムレース湿原

SKIT 159 レムレース湿原について 絆 覚
SKIT 160 グロ注意 絆 覚
BOSS VS マッドアンデッド、ソルジャーゾンビ×2
SKIT 161 ぶつぶつぶつ 絆 覚
SKIT 162 アンジュの考え事 絆 覚
SKIT 163 たまに死神っぽい 絆 覚

古き戦場跡。そこに眠るのは英霊だけでなく、転生できなかった哀れな天上人たちの魂と怨念だった。

フィールド

No. 023

→P178

北の戦場

SKIT 164 戦場の心得 絆 覚
SKIT 165 戦況について 絆 覚
SKIT 166 男の子って鈍感 絆 覚
SKIT 167 戦場のリカルド 絆 覚
BOSS VS ハスタB、ブラックバット×2
SKIT 168 またアイツか… 絆 覚

イリアを苦しめる頭痛のタネ。その原因は決して思い出してはならないイナンナの記憶に隠されている。

フィールド

SKIT 169 テノスについて 絆 覚
SKIT 170 アルベールって? 絆 覚
SKIT 171 寒っ!! 絆 覚

No. 022 迷える魂

レムレース湿原。霧が立ち込め、視界が悪い。かつてはここも戦場だったのであろう、戦の跡が所々に見える。

不規則に近づいてくる音。霧の中から現れたのは、人間の死体だった。生前の理性などは無く、ルカ達に襲い掛かってくる。死体が動くという、あり得ない状況に一行は当惑しながらも抗戦した。

リカルドは、その屍の着衣から、ここで戦死した兵士だったのだろうと推測する。前線は現在、北に移動している。この湿原は先ほどのような戦死体がまだごまんとあるのかもしれない。

死者が動くという、世界の理に背いた現象に、アンジュは苦い顔をした。これも「無恵」、天上の消滅によっての事なのだろうかと。

ぬかるみに足を取られながら、一行は進む。霧の向こうに大きなシルエットが見える。近づくと、戦死者が幾重にも重なり、交わり、一つの集合体となっていた。うごめきながら、こちらに近づいてくる。

死体達の、苦悶の叫び。腐臭を撒き散らしながら、死体が襲いかかる。ルカ達は武器を構え、迫り来る腐肉をなぎ払う。

No. 023 疲弊した戦場

軍隊のラッパが聞こえる。とうとう北の戦場までやって来たのだ。

道中、一行は前世の戦争終結について話しながら進んだ。イリア一人、話に加わらずボンヤリと歩く。彼女は、イナンナの記憶を思い出していたのだった。

ラティオを裏切り、アスラと共に生きる事を決めたイナンナ。だが、戦争が終われば創世力がアスラの手に渡り、その力が使われる事になる。地上に堕ちた卑しい神…、人間達が天上に戻る事はイナンナには耐えられなかった。どうすれば、創世力の使用を止める事が出来るのか。イナンナは悩みながら、あと指折りとなった戦争終結までの日々を重たく生きていた。

イリアは恐かった。思い出してはいけない記憶が、開かれようとしている恐怖。しかし、その恐怖を誰にも打ち明けられず、胸の奥へと飲み込むように仕舞い込んだ。

突然、目の前にハスタが現れた。相変わらず出鱈目な言語感覚に一同は耳を塞ぐ思いだった。着々と神の力を取り戻していたのか、ハスタは以前よりも強くなっていた。

倒れこんだハスタに止めを刺そうとリカルドが近づく。しかし、ハスタは何事も無かったように立ち上がり、オズバルド絡みの用事があると言い残して去っていった。

No. 024 アンジュの心残り

雪が降り積もる極寒の地、テノス。この町は蒸気機関技術の最先端で、王都と同じく活気に溢れている。一行はこの町で信仰の形跡についての情報を集める事にした。

その時、町の東の方からアルベールの精鋭部隊が帰って来たという話を立ち聞きする。しかも、そこは戦場ではなく遺跡があるとの話だった。

アルベールといえば、アンジュ誘拐をリカルドに委託した男である。一行は警戒しながらも、町の東にある遺跡へ向けて出発した。

町の東に位置する遺跡。そこは、神待ちの園と呼ばれる所だった。一行は記憶の場を求めて探索を始める。

アルベールに関して色々憶測しながら一行は進む。アンジュは再び、幽閉されたヒンメルの姿を思い出していた。

ヒンメルは、天と地を一つにするアスラの目的に同調していた。ラティオを動かす元老院は、そのヒンメルの思想を危険視したのだ。

ラティオの元老院達は、創世力を使い、今度はセンサスをも天から切り離そうと考えている。ヒンメルは元老院に逆らい、天と地を一つにする為に同じ志を持った仲間を必要としていた。そして、ヒンメルにとって頼りに出来るのはオリフィエルだけだったのだ。

記憶の場を見つけ、エルマーナが飛び込む。そこに見えた記憶は、センサスの頂点に立つ魔王が、臣民に演説をしている光景。そして今まさに、創世力が使用されるその直前のようだった。

創世力を使うのは2人。だが、魔王の他には誰が使用するのか?それは誰にもわからなかった。

No. 025 アンジュ奪回作戦

アンジュを追って、テノスの町へ戻って来た一行。リカルドは、町の奥にある兵器工場にアンジュがいるはずだと推測する。そこは軍の司令部も兼ねており、アルベールが身を置いている場所だという。

No. 026 もう一つの方法

兵器工場へ潜入した一行。王都が持つ天術を利用したテクノロジーとはまた違う、蒸気技術のみを発展させた最先端のテクノロジーで溢れていた。

そして、ルカが初めて目にする巨大な物体。空を航る、飛行船である。エルマーナが、飛行船に搭乗しようとするアルベールとアンジュを見つける。アルベールは、アンジュを伴って天空城へ向かうところだった。

急いで二人のもとに走り、アンジュを呼び止めるルカ。創世力を狙うアルベールに、マティウスの手下かと問う。しかし、アルベールはあくまで単独で創世力を狙っていたと明かした。

No. 024

→P180

北の国テノス

SKIT 172 食べすぎ…かな?
SKIT 173 暗雲

フィールド

SKIT 174 東へ向かおう

神待ちの園

SKIT 175 遺跡探検
SKIT 176 寒すぎッ
SKIT 177 アンジュの様子が変
BOSS VS スナイパーテノス×2、ソルジャーテノスA
SKIT 178 アンジュったら!
SKIT 179 天空城について
SKIT 180 テノスへ戻ろう

フィールド

No. 025

→P184

北の国テノス

SKIT 181 アルベールのヤツ!

No. 026

→P184

テノス兵器工場

SKIT 182 真意を確かめよう
BOSS VS アルベール、アンジュ
SKIT 183 現れるナイスガイ
SKIT 184 贅沢者
SKIT 185 ヒンメルって?

No. 027 →P188

天空城

SKIT 186 緊張した… 絆 覚
SKIT 187 なぜ天空城は残っているの? 絆 覚

フィールド

No. 028 →P192

サニア村

SKIT 188 あれ? 幻視ですか? 絆 覚
SKIT 189 戻ってよかった…? 絆 覚
SKIT 190 コーダの前世? ※2周目以降で発生 絆 覚
SKIT 191 デュランダルの裏切り 絆 覚
SKIT 192 王都軍の動向 絆 覚

フィールド

SKIT 193 黎明の塔について 絆 覚
SKIT 194 イリア男装! 絆 覚
SKIT 195 飛行船について 絆 覚
SKIT 196 ウンザリ… 絆 覚
SKIT 197 戦争について 絆 覚

No. 029 →P194

黎明の塔

SKIT 198 今と過去との因縁 絆 覚
BOSS VS ハスタC、アイス・ソウル×2
SKIT 199 ハスタについて 絆 覚
BOSS VS ギガンテスオメガ
SKIT 200 リカルドの想い 絆 覚
SKIT 201 目指すはマティウス! 絆 覚
BOSS VS マティウス

No. 030 →P194

王都レグヌム

No. 027 天空城

かつて創世力の発動時、天上崩壊から免れた天空城。とうとうルカ達は、前世で生きた世界へ足を踏み入れたのだ。辺りに、奇妙な生物の石像が点在する。エルマーナは、これらの石像を神々の遺体と言った。人間の領域ではない場所に、自分は立っている。ルカは、アスラとしてこの場に立っていた事をひどく懐かしく感じていた。

一行の向こうに見える、二つの影。近づいてみると、それはアスラとイナンナの立像…、遺体だった。イナンナの手には折れたデュランダル。二人は刺し違えていた。

No. 028 再会

ルカが目を覚ますと、そこは地上だった。シアンが傷つきながらもルカを地上に運んでいたのだ。ここは、イリアの故郷、サニア村の近く。皆が乗った飛行船は、そのサニア村に降りたという。

どういう顔をして皆に会えばいいのか。そう想いながらも、ルカの足はサニア村へと向かっていった。

イリアの故郷は、寂しい村だった。襲撃の跡があちこちに見える。そして、ルカはイリアに再会する。

しばらくの沈黙の後、ルカが口を開く。天上を消滅させ、地上も滅亡に向かわせ、転生者の窮状の原因を作ったのは自分のせいだった。そう思うと、何も考えられなくなり、マティウスに付いて行ったのは、皆が、自分を責めるに違いないと思っての事だったと。

イリアは、イナンナがアスラを裏切っても、自分はルカを裏切っていないし、誰もルカを責めたりはしていないと言う。口を尖らせるイリア。その顔は、ルカがよく知っているいつものイリアだった。

No. 029 黎明

マティウスが治める教団アルカの本拠地、黎明の塔。そこではオズバルド率いる王都軍を相手に、アルカ信者達が攻防を繰り広げていた。

マティウスも、創世力も、この塔の中に違いない。ルカ達は、乱闘の中、人を掻き分けて潜入する。

No. 030 旅の終わりは全ての始まり

イリアの願いもあって、一行は王都へ戻って来た。長きに渡る戦争は終わり、民衆は高らかに平和を称えていた。

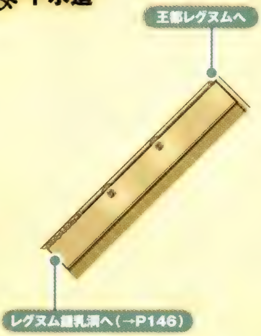
そして、別れの時が来る。

No. 001 見えざる力が目を覚ます

ROUTE ●王都レグヌム～●フィールド（→P112）

王都レグヌム

下水道



ショップリスト

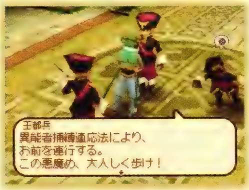
道具屋		
種類	名称	買値
道具	アップルグミ	10
	オレンジグミ	15
	スペシフィック	240
	トリート	300
	ポイズンボトル	10
	パラライボトル	10
	ストーンボトル	10
	シールボトル	10
	ウィークボトル	10
	パナシーアボトル	90
	ライフボトル	100
	スペクタクルズ	10
	穀物/粉類	2
	肉類	8

道具屋		
種類	名称	買値
道具	魚介類	4
	野菜/根菜	4
	卵/乳製品	3
	パン/麺類	2
	調味料	8
	高級食材	40
	高級調味料	80
装飾品	ポイズンガード	200
	パラライガード	400
	ストーンガード	500
	サイレスガード	400
	ピヨガード	300

武器屋		
種類	名称	買値
武器	ブロードソード	40
	リボルバー DA	60
	ブレード	70
	ナイフ	60
	ビッグマーシャル	160
	レザーナックル	180
防具	オートクチュール	20
	レザーメイル	100
	レザーガード	20
	チェインガード	60
	クローク	20
	ホワイトクローク	60
	白帯の胴着	40
	ジャージ	100

友達の待つグラウンドに向かおう

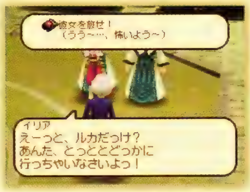
プロローグのあと、まずはルカの家を出て友達のエディーとニーノが待つグラウンドに向かう。すると、試合で活躍できなかった罰としてホットドッグを買いに行かされることになる。ホットドッグがあるのは、町の北にある道具屋。店員に話しかければホットドッグがタダでもらえる。



グラウンドを出た際、ルカは不良少年が王都兵に連行される場面に遭遇する。

生意気な少女と不思議な生き物

グラウンドに戻ろうとすると道具屋の前でイリアとコーダに出会う。話によると彼女たちは何者かに追われているらしい。追っ手に気づき逃げ込んだグラウンドでアルカ信者に捕まったイリア。彼女を放っておけなくなったルカは、「落ちていた棒」を片手にアルカソードマンと戦う。



アルカソードマン戦の直前、絆値が変動する【EVENT001】が発生する。

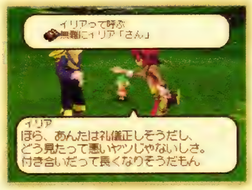
BOSS VSアルカソードマン×2

ルカひとりでアルカソードマン2体を相手することになるが、敵からの攻撃で受けるダメージは微々たるもの。通常攻撃を連発しているだけで楽に勝てるはずだ。この戦いのあと、アルカ教祖のマティウスがふたりの前に姿を現わし、ルカは異能者捕縛適応法の対象者になってしまう。

負けることはまずないが、この戦いでは経験値とガルドが獲得できない。

町を出て、聖都ナーオスに向かおう

仲間になったイリアとともに、ルカはひとまずレグヌムを出ることにする。彼女によると、ナーオスには聖なる力を持った人物がいるらしい。その人物に会うべく、フィールドを出て西へ進んでいこう。ナーオス周辺に到着するとふたりは捕まり、転生者研究所に自動的に場面が切り替わる。



ナーオスに向かう道すがら、イリアとの絆を深める【EVENT002】が発生。

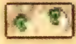
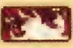
●出現モンスター

No.010

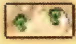
アルカソードマン
BOSS P240
HP 30
属性 火 水 土 風 光 闇

●絆値変動イベント

EVENT 001
・彼女を放せ!


×

+14

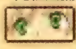
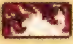
EVENT 002
・無難にイリア「さん」


×

+9

●絆値変動スキット

SKIT 005
・先程逮捕者を見た、と言う


×

+14

[CHECK] 「ブロードソード」を装備
イリアが仲間になった時点で、彼女から「ブロードソード」がもらえる。手持ちの武器に加わっただけなので、レグヌムを旅立つまえに忘れずに装備すること。

[CHECK] フィールドでガルドを稼ぐ
チャートNo.004までは、レグヌム以外の武器屋を訪れることはできない。初期装備では心許ないため、ナーオスに旅立つまえにレグヌム周辺でモンスターと戦ってガルドを稼ごう。ここで防具を入手しておくと今後の展開がずいぶん楽になる。

[CHECK] 2種類のマップを活用
ナーオスはレグヌムの西に位置するが、むやみに歩き回ると迷いやすい。フィールドではワールドマップとナビマップのふたつを切り替えられる。これらをこまめに切り替えて目的地を目指していこう。

No. 002 転生者研究所

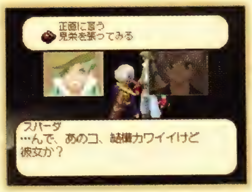
ROUTE ●転生者研究所

転生者研究所

転生者研究所・奥

囚われの転生者たち

目が覚めるとそこは転生者研究所の牢屋。ルカとイリアのほかにも、転生者と思わしき少年と少女が囚われている。牢屋にいる全員と会話し、さらに誰かに話しかけると転生者研究所の奥に移動。そこでは適性検査としてラティオとの2連戦があるため、事前にセーブしておくこと。



スパーダとのはじめての会話。自己紹介がてら【EVENT003】が発生する。

BOSS VS ラティオA

ラティオ1体を相手に、ルカ、イリア、スパーダの3人で戦う。ほかのキャラクターの攻撃がヒットしたタイミングに仕掛ければ反撃を受けずに倒せる。多少のダメージを受けたとしても、イリアの「ファーストエイド」で十分回復は可能。回復アイテムは次の戦いに向けて温存しておこう。

前衛は防御に徹して、ほかのキャラクターに攻撃させるのも有効だ。

BOSS VS ラティオB

弱気になったルカたちをさしおいて、スパーダひとりでラティオ1体と戦うことになる。敵のHPはラティオAに比べると低く、通常攻撃や術・技の連発でたやすく撃破できるはずだ。ただし、援護役がいないためダメージを受けやすい。窮地のときは迷わず回復アイテムを使うこと。

下段攻撃でラティオを浮かせてしまえば、安全にダメージを与えられる。

仲間と会話後、ルカたちは西の戦場へ

ラティオとの2連戦のあとスパーダが仲間になり、一行は転生者部隊として西の戦場に送られることになる。イリアとスパーダに話しかけ、どちらかにもう一度話しかければ、舞台は自動的に切り替わる。転生者研究所を訪れることはもうない。事前にすべてのスキットを見ておこう。

スパーダの前世は、アスラの愛剣デュランダルだったことが明らかになる。

●出現モンスター

No.173

ラティオA
BOSS →P267
HP 1200 重さ 中型
属性 火 水 土 風 光 闇

No.174

ラティオB
BOSS →P267
HP 700 重さ 中型
属性 火 水 土 風 光 闇

●絆値変動イベント

EVENT 003

・見栄を張ってみる

+14

●絆値変動スキット

SKIT 009 グリゴリって変だよね？

・代案を提示する

+20

SKIT 011 嫉妬

・平静を装う

+16

SKIT 012 いい雰囲気じゃん？

・ヘコむ

+15

・抗弁する

+15

[CHECK] チトセとの出会い

牢屋に囚われている少女チトセ。彼女とはこれから先、幾度となく遭遇することになる。ルカのことを必要以上に気にかけているようだが、今後の彼女の動向にも注目だ。

[CHECK] 覚醒リストについて

メニューには覚醒率が表示されている。これは特定のイベントを見ることで上昇し、最終的には120%になる。チャートNo.002の場合は、牢屋でのスパーダの会話やチトセの会話がそれに当てはまる。P324からの覚醒リストデータを参考に対象のイベントをチェックしていこう。

[CHECK] セーブポイントについて

セーブポイントではデータの保存のほか、パーティ全員のHPとTPを回復できる。戦闘が続くダンジョンで消耗したときは、パーティの回復拠点として利用したい。

No. 003 因果応報

ROUTE ●王都軍陣営〜●西の戦場〜●王都軍陣営〜●フィールド(→P112)

王都軍陣営

ショップリスト

補給兵		
種類	名称	買値
道具	アップルグミ	10
	オレンジグミ	15
	ポイズンボトル	10
	ライフボトル	100
	スペクタクルズ	10
装飾品	ポイズンガード	40

西の戦場

王都軍陣営(炎上後)

転生者部隊として西の戦場へ

西の戦場の玄関口である王都軍陣営に降り立ったルカ一行は、そこで敵方のガラム兵にも転生者がいることを知らされる。準備が済み次第西の戦場に出発し、最深部を目指そう。西の戦場に足を踏み入れようとすると、チトセが再び登場。絆値が変動する【EVENT004】が発生する。

戦場に足を踏み入れた途端、弱気になるルカ。ここで選択肢が発生。

王都軍陣営でレベルアップ

王都軍陣営には道具屋代わりの補給兵に加えて、話しかけることで無料でステータスを回復してくれる衛生兵がいる。ラティオEを倒すまでは、西の戦場と王都軍陣営を自由に行き来可能。この先はボス戦が続くので、レベルの不足や消耗に不安を感じるときは、これらを利用するといい。

キラービーに備えて「ポイズンボトル」も購入しておきたい。

MONSTER スナイパーガラムを最優先で撃破

西の戦場に出現するモンスターでは、スナイパーガラムに要注意。ソルジャーガラムとセットで出現し、銃を使った遠距離攻撃でこちらの行動を邪魔してくる。ルカやスパーダを操作しているなら、スナイパーガラムの攻撃を防御してから前方にステップを行ない、真っ先に倒そう。

スナイパーガラムはHPが少ない。近寄ってしまえば一気に倒せる。

BOSS VS ラティオC

戦場を奥に進むとガラム兵となった転生者が現われ、ラティオに変身。転生者研究所（→P132）に出現したラティオとは違い、風属性の術「エアスラスト」を使用してくる。敵が後ろに退いたときが詠唱の合図。ヒット数の多い攻撃で詠唱を阻止するか、術防御でしっかり防ごう。

「エアスラスト」をステップで回避し、その隙に反撃を決めるのも手だ。

●出現モンスター

No.	名前		参照	HP	重さ	属性
No.029	オタハブ		→P243	290	[illegible]	火 水 土 風 光 闇
No.041	ガルムウルフ		→P245	410	[illegible]	火 水 土 風 光 闇
No.051	キラービー		→P247	320	[illegible]	火 水 土 風 光 闇
No.086	スナイパーガラム		→P253	250	[illegible]	火 水 土 風 光 闇
No.093	ソルジャーガラム		→P254	320	[illegible]	火 水 土 風 光 闇
No.175	ラティオC	BOSS	→P268	1300	[illegible]	火 水 土 風 光 闇
No.176	ラティオD	BOSS	→P268	1600	[illegible]	火 水 土 風 光 闇
No.177	ラティオE	BOSS	→P268	2000	[illegible]	火 水 土 風 光 闇
No.133	ヒットマン	BOSS	→P261	2500	[illegible]	火 水 土 風 光 闇

【CHECK】達成イベントに注意

戦闘から10回逃走すると達成イベント「命あってのものだね」（→P320）が発生する。覚醒率に影響するこのイベントは、チャートNo.003をクリアするまでに達成する必要があるので注意しよう。

BOSS VS ラティオD／ラティオE

さらに奥に進むと2度に渡り転生者が出現。それぞれラティオDとラティオEとの戦いに突入する。敵のレベルは上がっているが、ラティオCと同様、術の詠唱に注意しながら戦えば問題ない。ここで苦戦するようならレベルが足りないということ。道中のモンスター相手に経験値を稼ごう。

敵を浮かせて集中攻撃すれば、反撃を受けずにダメージを与えられる。

襲撃された王都軍陣営に引き返せ

ラティオEを撃破するとイベントが発生。チトセが登場したのちに、王都軍陣営に火の手が上がる。来た道を引き返して王都軍陣営に戻ろう。西の戦場の出口に近づくとヒットマンとの戦いが発生するため、そのまえに西の戦場のセーブポイントを使ってデータを保存しておくといい。

ここでチトセの前世がアスラの部下サクヤであることが明らかになる。

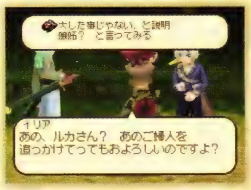
BOSS VS ヒットマン

ヒットマンはライフルによる遠距離攻撃がやっかいなうえ、動きが素早く捉えにくい。攻撃する瞬間に足を止めるので、その瞬間にステップで懐に潜り込もう。なお、ヒットマンは闇属性に耐性がある。道中で入手した「オブシディアン」と「ファウストマグ」を外して挑むと効率がいい。

ヒットマンはライフルのほか、術も使ってくる。防御の使い分けが重要だ。

戦場を抜け出し、ナーオスを目指せ

ヒットマンを退けたのもつかの間、続いて傭兵のハスタが一行の前に現われる。しかし、ここではイベントのみでハスタとの戦闘はなし。ヒットマンとハスタが対峙している隙に、王都軍陣営からフィールドに出られるようになる。当初の目的であった転生者を捜しに、ナーオスを目指そう。



【EVENT005】を見たあと、ナーオスに向けて徒歩で移動しよう。

●絆値変動イベント

EVENT 004

・反論する

× +14

EVENT 005

・大した事じゃない、と説明

× +10

× +20

× +15

●絆値変動スキット

SKIT 015 戦場の恐怖

・弱音をはく

× +17

× +20

× +20

SKIT 017 チトセって

・あしらう

× +12

× +15

・困る

× +10

× +15

SKIT 018 ガラムとの戦況

・呆れる

× +17

× +10

× +16

[CHECK] 宝箱について

チャートNo.003以降、各地の宝箱から、装備品、道具、レシピ、ガルドなどが入手できるようになる。見逃さずに入手しよう。なお、2周目以降でレシピを引き継いだ場合、所持しているレシピが入った宝箱からは「奇蹟水」が入手できる。

No.004 スパーダの素顔

ROUTE ●聖都ナーオス～●フィールド(→P112)

聖都ナーオス

図書館

ショップリスト

道具屋		
種類	名称	買値
道具	アップルグミ	10
	オレンジグミ	15
	スペシフィック	240
	トリート	300
	ポイズンボトル	10
	パラライボトル	10
	ストーンボトル	10
	シールボトル	10
	ウィークボトル	10
	パナシーアボトル	90
	ライフボトル	100
	スペクタクルズ	10

道具屋		
種類	名称	買値
道具	穀物/粉類	2
	魚介類	4
	野菜/根菜	4
	卵/乳製品	3
	パン/麺類	2
	調味料	8
	フルーツ	20
装飾品	ポイズンガード	200
	パラライガード	400
	ストーンガード	500
	サイレスガード	400
	ピヨガード	300

武器屋		
種類	名称	買値
武器	スティールソード	190
	オートマカスタム	120
	サーベル	170
	クリス	120
	ハンターライフル	110
防具	チェインメイル	360
	スケイルガード	320
	シルククローク	220
	カラテカの服	300

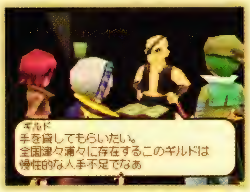
聖女に会いに大聖堂へ

イリアの見立てではナーオスにいる聖女が転生者とのこと。一行はさっそく町の一番奥にある大聖堂に向かう。大聖堂に近づくとイベントが起こり、何者かの力によって大聖堂が破壊され、聖女がいないことが判明する。転生者の手がかりを手に入れるため、町のあちこちを探索してみよう。

ナーオスに着くとイベントが発生。イリアが耳にした聖女の噂話が聞ける。

施設の使い方を覚えよう

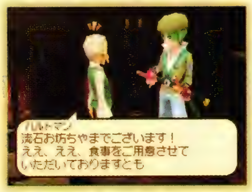
町の探索にあたり、ギルドの主人に話しかけるとクエストの説明が受けられ、以降ギルドが利用可能になる。また、武器屋と道具屋に訪れると、それぞれ武器カスタマイズと料理をレクチャーするイベントが発生。いずれも今後の冒険に不可欠なシステムなので、しっかり理解しておくこと。



この話を聞いた時点で、レグヌム(→P130)のギルドも利用可能になる。

ハルトマンの家にやっかいになる

施設をひととおり訪れてからフィールドに出ようとすると、かつてスパーダの家で執事を務めていたハルトマンに呼び止められる。旅の疲れを癒すために彼の家を訪ねよう。そこで大聖堂が破壊された理由と、聖女アンジュが王都軍によってナーオス基地に連行されたことが聞き出せる。



ハルトマンの家には、今後も何度かに渡って訪れることになる。

聖女救出を目指し、ナーオス基地へ

ハルトマンの家で一泊したあとは、聖女を救出するために徒歩でナーオスの西にあるナーオス基地を目指す。ナーオス基地のボスは火属性が弱点。そこで武器を火属性にカスタマイズしておくとスムーズに攻略できる。装備を新調するガルドが足りなければ、ギルドでクエストを受けよう。

武器カスタマイズを行なうときは、納得がいくまで見立て直してもらうこと。

●絆値変動スキット

SKIT 029 元気ないルカ

・なんでもないフリをする

× +15

SKIT 034 五聖家の解釈

・笑ってごまかす

× +15

SKIT 035 ベルフォルマ家

・スパーダをからかう

× +11

× +15

・スパーダをからかわない

× +15

× +15

SKIT 038 やっぱ、スパーダって…

・スパーダを語る

× +20

[CHECK] 「サンドイッチ」を習得

チャートNo.004以降、ギルドが利用可能になる。ナーオスのギルドで交換できる「レシピ007」は、習得することで物理防御と術防御をそれぞれ10%ずつ高める「サンドイッチ」が作れる。ダンジョンの攻略がかなり楽になるため、ここでクエストを請け負い、習得しておくといい。

SCENARIO

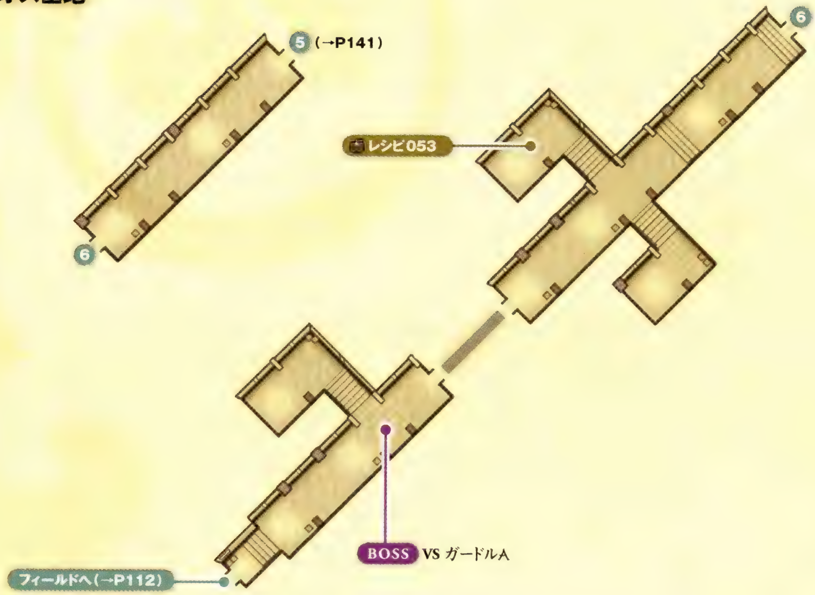
No. 005 聖女を救い出せ

ROUTE ●ナーオス基地～●フィールド（→P112）～●聖都ナーオス（→P138）～●フィールド（→P112）

ナーオス基地

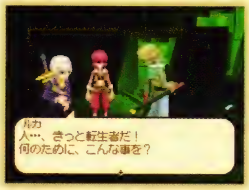
SCENARIO

ナーオス基地



連れ去られた聖女を助け出せ

転生者と思われる聖女を助け出すために、ナーオス基地に侵入した一行。基地の内部はほぼ一本道となっており、ひたすら真っ直ぐに通路を進めば聖女のいる場所へたどり着ける。通路の左右の脇道には各種アイテムが入った宝箱が点在している。これらを入手しつつ進めていこう。



基地内ではシリンダー漬けになった転生者の姿を目撃することになる。

MONSTER アサルトで先手を打とう

基地の通路は狭く、敵シンボルとの接触を避けるのは難しい。下手に通り抜けようとして不意打ちされるより、アサルトを使って戦闘に持ち込むのが賢明だ。特にチーフガードマンはHPと攻撃力、物理防御力が高い強敵。「魔神剣」のような飛び道具で安全な位置から攻撃するといい。

敵の種類は少ないが強敵ばかり。防御重視で戦い、HPを温存しよう。

●出現モンスター

No.034 ガードマン →P244

HP 590 重さ [illegible]
属性 火 水 土 風 光 闇

No.099 チーフガードマン →P265

HP 810 重さ [illegible]
属性 火 水 土 風 光 闇

No.180 レグヌムガード →P268

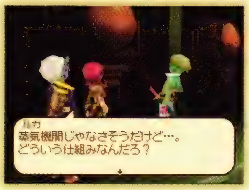
HP 700 重さ 中型
属性 火 水 土 風 光 闇

【CHECK】「ガーランド」を盗もう

アンジュが仲間になったあと、「ローパーアイテム」を使って、レグヌムガードからリカルドの武器「ガーランド」が盗めることがある。入手確率はかなり低いものの、ナーオスで買える「ハンターライフル」よりも強力だ。余裕があればこれで戦闘力の底上げを図ろう。

セーブポイントを活用しよう

ふたつ目の格納庫を過ぎると、すぐにギガンテスとのボス戦に突入する。直前のセーブポイントでセーブを済ませ、準備を整えておこう。セーブポイントは基地内部のちょうど中間地点にある。ギガンテスとの戦いで消耗した場合は、再度セーブポイントを使って回復すること。



ひとつ目の格納庫では起動するまえのギガンテスの様子が映し出される。

BOSS VS ギガンテス

ギガンテスはHPが非常に高く、一撃の威力が大きい。特に両腕を振り回す回転攻撃は大ダメージに繋がるので、正面からまともにぶつかるのは危険。回転攻撃を防御すればテンションゲージを一気にためられるため、インフィニティージャムを使ってダメージを与えるのが賢いやり方だ。

防御をしていてもHPは徐々に減らされる。回復も忘れずに行なうこと。

聖女アンジュが4人目の仲間に

ギガンテスを撃破すると、シリンダーから救出した聖女アンジュがパーティに加わる。アンジュは回復や戦闘補助系の術が使えるほか、敵からアイテムを盗む「ローバーアイテム」という技が使える。ボス戦では貴重なアイテムが盗めることが多いため、さっそく戦闘に参加させよう。

転生者である自分におびえるアンジュ。【EVENT006】で勇気づけよう。

MONSTER 中盤からレグヌムガードが出現

アンジュ救出後、通路を進んでいくとガラム兵が基地に進入したことを知らせるイベントが発生。以降ガードマンとチーフガードマンに加えて、レグヌムガードがモンスターとして出現するのだ。遠距離攻撃がやっかいな相手なので、ほかの敵と同時に出現したときは真っ先に倒すこと。

このあとのガードルA戦に備え、アサルトで先手をとって消耗を抑えたい。

●出現モンスター

No.042 ギガンテス

BOSS →P245

HP 3000

属性 火 水 土 風 光 闇

●絆値変動イベント

EVENT 006

・僕達がついている

+20

+15

+15

EVENT 007

・黙して語らず

+15

●絆値変動スキット

SKIT 045 アレってなんだったの？

・扱いの悪さに腹立てる

+20

SKIT 046 超高価一点もの

・儲けを聞く

+15

・羨ましがる

+18

+15

SKIT 047 リカルド自己紹介

・照れているのか？　と聞く

+20

+15

・同意する

+15

SKIT 051 成果を問う

・思うところを言う

+20

SKIT 052 リカルドの役目

・なぐさめる

+15

・話題を変えてみる

+20

+15

ヒットマン、再び

基地の出口へ向かう一行に、西の戦場で遭遇したヒットマンことリカルドが再び立ちはだかる。彼の目的はアンジュを依頼主の元に連れていくこと。戦闘に突入すると思いきや、アンジュが傭兵としてリカルドと契約し、5人目の仲間となる。その後さらに奥へ進むと、ガードルA戦に突入する。

リカルドの攻撃は土と闇属性が中心。活躍はガードルA戦以降でもいい。

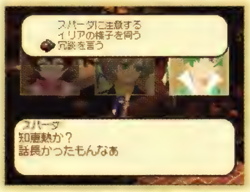
BOSS VS ガードルA

ガードルAは武器のリーチが長く、飛び道具も使ってくる。間合いを離しても油断できないため、接近戦で一気に勝負をつけたい。近距離からくり出すなぎ払いは攻撃範囲が広いものの、ガードルAの背後にいれば当たらない。力をためる様子を見せたらステップで背後に回り込んで反撃だ。

ガードルAはのけぞりやすく、多段ヒットする攻撃からコンボが狙える。

ハルトマンの家に立ち寄ろう

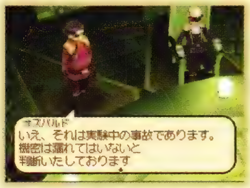
ガードルAを倒すと、ナーオス基地の出口は目の前。アンジュに休養を取らせるべく、ナーオスに向かおう。ハルトマンの家に立ち寄ると、リカルドからアンジュをつけ狙う依頼主がテノスの貴族アルベールであること、そして彼もマティウス同様創世力を狙っていることが聞き出せる。



ハルトマンの家では絆値変動スキットが多数発生する。選択は慎重に。

フィールドに出て、一路レグヌムへ

ハルトマンの家に一泊後、新たな転生者を捜しにレグヌムに向かう。しかし、アンジュとリカルドを初期装備のままにさせておくのは少々心許ない。今後の探索に向け、ナーオスの武器屋で彼らの装備品を買い揃えておこう。ガルドが足りなければギルドでクエストを請け負うといい。



レグヌムへの道中、【EVENT007】と暗躍する枢密院の企てが見られる。

●出現モンスター

No.035

ガードルA
BOSS
HP 4000

●絆値変動スキット

SKIT 055 傭兵を集めてどうするの?

・仕方ない、と言う

+18

SKIT 056 [illegible]イリア

・スパーダに注意する

+18

・イリアの様子を伺う

+18

・冗談を言う

+18

+18

+15

SKIT 059 王都の情勢

・疑う

+20

SKIT 060 レグヌムについて

・傷つく

+17

+15

・愛想笑いをする

+20

+15

SKIT 061 見直したぜ、ルカ

・大きな事を言う

+13

[CHECK] 「カラテカの服」を買おう

ナーオスを旅立つまえに、武器屋で「カラテカの服」を購入しておくといい。これはチャートNo.007（→P146）で仲間になるエルマーナの防具。チャートNo.008（→P149）ではエルマーナひとりでボスと戦うことになる。ここで用意しておくと展開が楽になるはずだ。

No.006 帰りを待つ人

ROUTE ●王都レグヌム（→P130）

次の戦いに向け準備を整える

転生者を探すためにレグヌムに戻った一行。ここではⒶ地点を皮切りに矢継ぎ早にイベントが起こり、次の舞台であるレグヌム鍾乳洞（→P146）まで一気にシナリオが進む。レグヌム鍾乳洞では強力なモンスターやボスが控えているため、まずは装備とアイテムを補充すること。

レグヌム鍾乳洞のボス戦に備えて「肉のソテー」を用意しておくといい。

転生者を手分けして捜索

町中のⒶ地点に近づくと、一行が異能者を取り締まる王都兵から身を隠すイベントが発生する。監視の眼から逃れるため、スパーダがかつて隠れ場所にしていたという下水道の入口であるマンホールに向かおう。そこでパーティは一時的に解散。しばらくのあいだ、ルカとコーダのふたりで町を探索することになる。

スパーダの言うマンホールは、町の東側にある工場地帯の通路にある。

エルマーナと取り引きしよう

パーティ解散後、ルカの家に近づくと両親が異能者狩りの王都兵を追い返す姿を目撃する。その場は、エディとニーノの機転によって難を逃れることに。その後下水道に場面が切り替わり、孤児のエルマーナと出会う。下水道でエルマーナに2回話しかけるとパーティに合流。エルマーナから転生者の情報を提供してもらう代わりに、彼女とともにレグヌム鍾乳洞にあるという高価なキノコを採りに向かうことになる。

地下道で【EVENT008】が発生後、自動的にレグヌム鍾乳洞に移動する。

●絆値変動イベント

EVENT 008

・怒る
× +18

●絆値変動スキット

SKIT 064 アニーミって

・同意する
× +20

SKIT 065 レグヌム美食巡り

・正直に言う
× +11

SKIT 068 あのコ、一体誰？

・とぼけてみる
× +13

・聞いた事を話す
× +12
× +18
× +12

・不機嫌になる
× +12

[CHECK] 「レザーナックル」を購入

前ページで述べたように、レグヌム鍾乳洞の攻略後はエルマーナひとりでボス戦を行なう。その対策として、レグヌムの武器屋で前もって「レザーナックル」を購入しておくといい。

SCENARIO

No. 007 記憶の場

ROUTE ●レグヌム鍾乳洞

レグヌム鍾乳洞

キノコは鍾乳洞の最深部に

ここでの目的は最深部にある高価なキノコを手に入れること。道のりは長く、強力なモンスターが出現するため、回復アイテムは十分用意したい。最深部の記憶の場に到達する以前なら、下水道を経由してレグヌム（→P130）に引き返せる。準備不足なら町に戻り、補充を済ませよう。

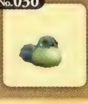
入口付近で経験値を稼いで町へ戻り、レベルアップを図ってもいい。

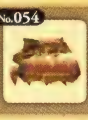
MONSTER 飛び道具と状態異常に注意しよう

出現モンスターの多くは飛び道具を使う。術の詠唱を邪魔されやすいため、接近戦で決着をつけるといい。クラブスは封印攻撃、バットは毒攻撃を仕掛けてくる。状態異常を引き起こすと展開が苦しくなってくるので、下手に動き回らず敵の攻撃を防御してから反撃していこう。

状態異常対策に「リカバー」が使えるイリアかアンジュを参加させよう。

●出現モンスター

No.030

オタブル →P243
HP 700 重さ 中量
属性 火 水 土 風 光 闇

No.054

クラブス →P247
HP 940 重さ 中量
属性 火 水 土 風 光 闇

No.118

ネコント →P258
HP 870 重さ 中量
属性 火 水 土 風 光 闇

No.125

バット →P259
HP 760 重さ 中量
属性 火 水 土 風 光 闇

No.126

パブゲコ →P259
HP 810 重さ 中量
属性 火 水 土 風 光 闇

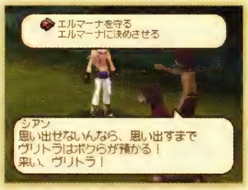
蘇る前世の記憶

レグヌム鍾乳洞の最深部に到達したルカたちは、天上人の文字が刻まれた古い祭壇を発見する。アンジュによると、ここはかつての信仰の中心地であったらしい。その近くには光る床があり、イリアが触れた瞬間、前世の記憶が映し出される。ここでのイベントのあと、当初の目的であった高価なキノコを入手できる。来た道を辿って下水道まで引き返そう。

祭壇では、アンジュが自分の話を退屈だと自嘲する【EVENT009】が発生。

万端の準備でシアン戦に挑め

鍾乳洞の入口付近にさしかかるとシアンたちとの戦いに突入。パーティに十分なレベルと装備品があっても苦戦を強いられるので、回復は途中にあるセーブポイントを活用し、アイテムの消耗を防ごう。また、戦いに挑むまえに物理防御を高める「肉のソテー」を食べておくといい。



シアンとの遭遇時に【EVENT010】が発生。エルマーナを守ってやろう。

BOSS VS シアンA、ケルA、ベロA

3体同時に出現するシアンA、ケルA、ベロAは素早いうえに攻撃力も高く、まずは頭数を減らすことが重要となる。狙いはHPの低いケルAとベロA。シアンAをひとりにしてから集中攻撃で決着をつけるのが理想的だ。ただし、シアンAを野放しにしておくのは危険。防御でテンションゲージをため、インフィニティージャムでケルAとベロAをそれぞれ撃破していくといい。操作キャラクターにアビリティの「ルアー」をセットし、敵の注意をまとめて引きつけよう。パーティのほかのキャラクターには「HPを小回復しろ」や「アップルグミを使え」といった作戦をセットしておけば、ダメージを回復してくれるので安心だ。

シアンは攻撃回数が多い。防御していればすぐにテンションMAXになる。

遠距離から攻撃、回復のできるイリアを戦闘に加えると安心して戦える。

●出現モンスター

No.074

シアンA
BOSS →P251
HP 2500
属性 火 水 土 風 光 闇

No.061

ケルA
BOSS →P249
HP 1500
属性 火 水 土 風 光 闇

No.150

ベロA
BOSS →P263
HP 1500
属性 火 水 土 風 光 闇

●絆値変動イベント

EVENT 009
・アンジュに同調する
× +14
× +15

EVENT 010
・エルマーナを守る
× +20

●絆値変動スキット

SKIT 074 キノコっていくら?
・1000ガルドくらい
× +16

[CHECK] リカルドを使ったシアン攻略

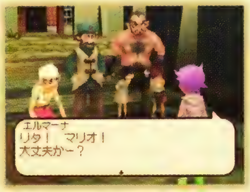
チャートNo.007のシアン戦は、十分なレベルがないとかなりの苦戦が強いられる。低レベルの場合、リカルドを戦闘メンバーに参加させよう。リカルドの「マーダーショット」でひたすらシアンAを転ばせ続け、その隙にケルAとベロAを撃破。最後に全員でシアンAを攻撃すればいい。時間はかかるが、低いレベルでも勝てる。

No. 008 エルマーナ、覚醒

ROUTE ●王都レグヌム（→P130）～●フィールド（→P112）

捕らわれの子供たち

下水道に戻るとエルマーナが世話をしているリタとマリオの姿が見えない。レグヌムに出ると、商店主にリタたちが捕らえられている場面に出くわす。ここでエルマーナがヴリトラの力に覚醒し、ひとりでヨウジンボウと戦うことになる。すぐに戦闘に突入するため、事前にセーブしておこう。



商店主はチンピラを引き連れているが、戦う相手はヨウジンボウのみ。

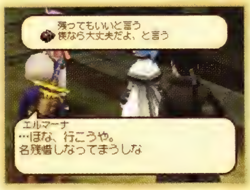
BOSS VS ヨウジンボウ

身体の重いヨウジンボウは、宙に浮かせるのが難しい。攻撃力も高く、無闇に仕掛けるのは危険。いったんヨウジンボウの攻撃を防御してから、通常攻撃→「幻竜拳」→「獅子戦吼」といったコンボでダメージを与えていくのが効率がいい。エルマーナがダメージを負った場合は、惜しまずアイテムを使おう。ただし、アイテム使用時に邪魔されないように、一度フリーランで間合いを離すのが鉄則。ヨウジンボウは移動が遅く、簡単には追いつかれない。

エルマーナひとりで戦うので、ダメージの回復はアイテムに頼るしかない。

心配事も解決、一路ナーオスへ

ヨウジンボウを倒し、孤児を助けるとエルマーナがルカたちの仲間に加わる。加入直後は戦闘メンバーが変わっているため、編成を確認しておくこと。その後、一行は大聖堂の図書館に収められた資料から情報を得るためにナーオスへ向かう。フィールドに出て徒歩で移動しよう。



【EVENT011】ではリタたちの身を案ずるエルマーナに対し、ルカが気遣う。

●出現モンスター

No.164

ヨウジンボウ

BOSS →P266

HP 1500

属性 火 水 土 風 光 闇

●絆値変動イベント

EVENT 011

・僕なら大丈夫だよ、と言う

+12

●絆値変動スキット

SKIT 075 エルマーナのパワー

・うなづく

+20

・否定する

+18

+18

+18

SKIT 076 抱っこの感触

・喜ぶ

+15

No.009 船出

ROUTE ●聖都ナーオス（→P138）

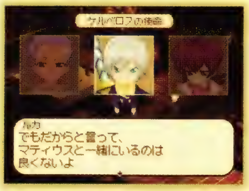
アンジュの案内で図書館へ

ナーオスに到着後、大聖堂に向かうとアンジュの案内で図書館に自動的に移動する。ここで得た情報を元に一行の今後の行き先が決定。リカルドが船を手配するためパーティから一時離脱する。なお、図書館には宝箱がふたつ置かれており、それぞれ「レシピ004」と「奇跡水」が入手できる。前者からは物理防御力と術防御力を上昇させられる「豆スープ」が作れる。今後のボス戦に備え、ナーオスの道具屋で食材を揃えて料理しておくといい。

以降、図書館は自由に出入り可能。幻のレシピ入手の際、訪れることに。

ハルトマンに情報を聞こう

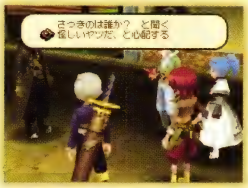
リカルドの離脱後、残されたメンバーでハルトマンの家に挨拶に行く。ゆっくり滞在している時間はないが、王都軍とともにオズバルドが図書館に来たという情報が聞き出せる。ハルトマンからひととおりの話を聞けば、ナーオスでの目的は達成。港で待つリカルドの元へ急ごう。



ハルトマンと会話後、ルカとエルマーナの絆を高めるスキットが発生。

リカルドの手配した船で出航

港ではリカルドが怪しい男と何やら話している姿を目撃する。その後、船の手配を終えたリカルドがパーティに復帰。船員に話しかけると船に乗ってアシハラに移動できる。Aボタンを押せば即座にアシハラに到着できるが、乗船中にもスキットが発生するので見逃さないように。



【EVENT012】では、リカルドに接触した怪しい男を疑う選択肢が発生。

●絆値変動イベント

EVENT 012

・怪しいヤツだ、と心配する

+20

●絆値変動スキット

SKIT 081 ケルベロスの使命

・厳しい事を言う

+14

SKIT 082 何食えたんやろ…

・あまり期待を持たせない

+12

【CHECK】特殊会話イベント「留守」

ナーオス到着後、図書館に向かうまえにハルトマンの家を訪ねると特殊会話イベント「留守」が発生する。覚醒率の上昇にはつながらないが、一見の価値あり。

No. 010 沈みゆく国 アシハラ

ROUTE ●東の国アシハラ～●フィールド（→P112）～●東の国アシハラ

東の国アシハラ

ショップリスト

道具屋

種類	名称	買値
道具	アップルグミ	10
	オレンジグミ	15
	レモングミ	40
	パイングミ	70
	ポイズンボトル	10
	パラライボトル	10
	ストーンボトル	10
	シールボトル	10
	ウィークボトル	10
	パナシーアボトル	90
	ライフボトル	100

道具屋

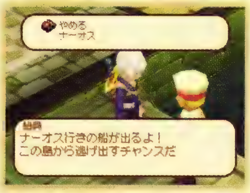
種類	名称	買値
道具	スペクタクルズ	10
	穀物/粉類	2
	魚介類	4
	野菜/根菜	4
装飾品	フレアグローブ	1200
	アクアグローブ	1120
	アースグローブ	1280
	ウィンドグローブ	1120
	ライトグローブ	1320
	ダークグローブ	1360

武器屋

種類	名称	買値
武器	ディフェンダー	560
	オートマハイパー	340
	ファルシオン	480
	グラディウス	340
	ガーランド	520
	ブロンズアームズ	550
防具	シルバーメイル	660
	シルバーガード	580
	フェザークローク	440
	真紅の胴着	620

天変地異に揺れる港町

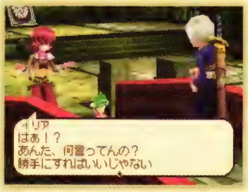
船旅を終え、アシハラに到着した一行。かつては広大な海洋国家だったアシハラだが、天変地異によって水没しつつある今では狭い島国でしかない。ここでの目的は記憶の場に関する情報を手に入れること。武器屋や道具屋には新しい商品が売られているので、チェックしておくといい。



港からナーオス行きの船に乗れる。クエストを受けるなら戻ってもいい。

機嫌の悪いイリア

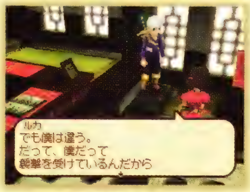
船着き場からギルド前の広場に移動すると、スパーダの提案でパーティを3つに分けて各自情報を集めることになる。ルカはイリアと行動をともにするが、道具屋前の桟橋に行くとイベントが発生。浮かれているルカに対してイリアが怒りを爆発させ、ルカはひとり取り残されてしまう。



アシハラに来て以来、イライラしっぱなしのイリア。その怒りが頂点に。

チトセとの再会

ルカひとりで宿屋に入ると、故郷へ帰ってきたチトセと鉢合わせに。チトセから旅をやめてアルカへの入信を誘われるが、ちょうどそこでイリアが宿屋に現われる。イリアとふたりで船着き場に戻り、パーティに合流しよう。記憶の場があると思われるアシハラ王墓に向かうのだ。



マティウスを信奉するチトセに、ルカはどうしても賛同できない。

立ち入り禁止の王墓に入るには？

アシハラ王墓の入口に進むと、墓守に出入りを止められる。頑なな墓守に対し、アンジュがアシハラ周辺に出没するアマードボアを退治する代わりに、王墓に入れてもらえないかと持ち掛ける。提案を許可する権限のない墓守たちは、ジロチョウという人物の居場所をルカたちに教える。

アマードボア退治にスパーダが気勢を上げる【EVENT013】が発生。

●絆値変動イベント

EVENT 013

・スパーダに任せる

× +18

EVENT 014

・苦笑いする

× +15

SKIT 095 契約内とはいえ

・任せるように言う

× +20

・違うと言う

× +18

× +19

× +20

SKIT 098

・言い返す

× +18

・同意する

× +17

× +15

× +15

謎の人物ジロチョウと取り引き

ジロチョウに話しかけると取り引きはあっさり成立。アマードボアを10体倒せばアシハラ王墓に入れるようになる。会話を終えたあとは、町を出てアマードボアを探し出そう。なお、アマードボアは麻痺攻撃を仕掛けてくる。事前に「パラライガード」で麻痺対策をしておくといい。

「パラライガード」と合わせて、「パラライボトル」を用意すれば万全。

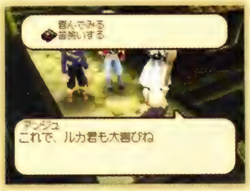
MONSTER アマードボアを10体倒せ

アマードボアはアシハラ周辺に出現するモンスターでも一番HPが高い。戦闘に突入するときは、アサルトを使って少しでもHPを減らしておくこと。この敵は術防御力が低いため、術を駆使して戦うのが効果的。弱点となる属性は特にない。威力の高い術を使ってダメージを与えよう。

ほかのモンスターと同時に出現することも。優先順位を考えて戦おう。

戦果を報告すれば道は開ける

アマードボアを退治したのち、町に引き返してジロチョウに成果を報告しよう。すると、ジロチョウは約束どおりアシハラ王墓の通行許可をくれる。再度入口に向かうと王墓に入れるようになるのだ。なお、このとき墓守の話からジロチョウがアシハラの王だということが明らかになる。



【EVENT014】で「苦笑いする」を選択すれば、絆値が上昇する。

王墓に備え、装備を調えよう

アシハラ王墓のモンスターはいずれも強敵で、目的地である記憶の場への道のりも長い。ガルドに余裕があれば装備を新調しておこう。また、回復量の大きい「レモングミ」と「パイングミ」も用意しておくこと。なお、アシハラでもクエストが受けられるため、これを利用してガルドを稼ぐのも手だ。

エルマーナの武器はアシハラ王墓で入手可能。ここで買う必要はない。

●出現モンスター

[CHECK] 戦闘後の会話に注目

アシハラではアマードボアを10体退治することになる。目標の数に近づくにつれて、戦闘後にイベントが発生し、10体倒せば目的が達成されたことが判断できる。そのため、何体倒したかということをプレイヤー自身が数える必要はない。

[CHECK] ギルドランクを上げよう・1

アシハラは町とギルドダンジョンが近い。徒歩でも短時間で往復できるので、ギルドランクを上げるときは、アシハラを利用するのが便利。ランクが上がるほどダンジョン内で入手できる装備が強力になり、出現する敵が強力になっていく。

No. 011 信じるべきもの

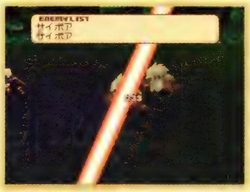
ROUTE ●アシハラ王墓～●東の国アシハラ（→P151）

アシハラ王墓

S
スペシフィック
レシピ087
ミックスグミ
BOSS VSチトセ
1 (→P154)

道に迷わないように注意

アシハラ王墓はマップが非常に広く、特に碁盤の目のように小部屋が並んでいるあたりで迷いやすい。マップを見て現在地を確認しながら進んでいこう。また、小部屋の一角にある宝箱からエルマーナの武器「クリスタルグラブ」が手に入る。遠回りになるが、ぜひ入手しておきたい。



部屋を結ぶ通路は狭く、敵シンボルと接触しやすい。アサルトを使おう。

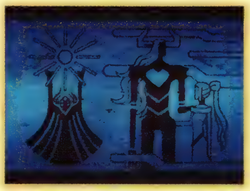
MONSTER 防御を固めて反撃主体で戦おう

コリュンティスはのけぞりにくく、下手に手を出すと反撃される危険がある。攻撃を防御した隙にダメージを与えるといい。マッドゴレムも同様に正面からぶつかるのは危険。間合いをとって水属性の術で攻撃していこう。キャスターはHPが減るとデザゴイルと分離するため、油断は禁物だ。

ウオントとサイボアは怒り状態になりやすい。1体ずつ倒していこう。

壁画に刻まれた巨人と神々

最深部の近くで、一行はいにしえの壁画を発見する。壁画には世界を創世した巨人と前世の神々が描かれている。さらに奥に進むともう1枚壁画が描かれている。これらを目にしたルカは前世の記憶を思い出し、マティウスの正体は魔王の転生者であることを確信する。


壁画にはアスラとイナンナのほか、センサスの魔王が描かれている。

アスラとイナンナの記憶

最深部の記憶の場に到着すると、イナンナがアスラに創世力の使用を思い止まるよう説得する場面が映し出される。目的を果たした一行は来た道を引き返し、アシハラに戻ることにする。帰りの道中ではチトセとの戦闘が待っているため、セーブポイントには必ず立ち寄っておくこと。

チトセ戦に備えて、サイボアから「レモングミ」を集めておくのも手。

●出現モンスター

No.019 ウオント

→P242
HP 1890
属性 火 水 土 風 光 闇

No.048 キャスター

→P246
HP 2000
属性 火 水 土 風 光 闇

No.067 コリュンティス

→P250
HP 2470
属性 火 水 土 風 光 闇

No.069 サイボア

→P250
HP 2230
属性 火 水 土 風 光 闇

No.107 デザゴイル

→P256
HP 2350
属性 火 水 土 風 光 闇

No.132 ビッグバット

→P260
HP 2120
属性 火 水 土 風 光 闇

No.155 マッドゴレム

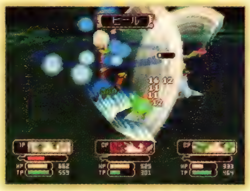
→P264
HP 2600
属性 火 水 土 風 光 闇

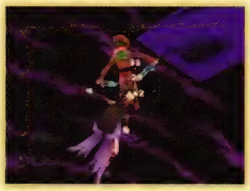
CHECK 「アースブレード」を盗む

マッドゴレムからは、低確率で「アースブレード」が盗める。ルカの武器「ディフェンダー」より強力なだけでなく、「土属性++」が付加されており、土属性が弱点のチトセ戦で特に役立つ。

BOSS VS チトセ

チトセは近距離からの物理攻撃を中心に仕掛けてくる。動きが素早く、瞬間移動を使った攻撃は非常にトリッキーで、捕捉しにくい。そのため無理に追い回すよりも、操作キャラクターのスタイルを「ガーディアン」にして近づいてくるのを待つのが得策。ひとまず攻撃を防御してから反撃に転じよう。このときヒット数の多い攻撃で足止めして味方に攻撃させるか、宙に浮かせてコンボを決め、少しでも多くダメージを与えること。チトセはHPが少なくなり、怒り状態になると秘奥義「モータル・シャドウ」を使ってくる。発動させてしまうと防御することは不可能。つねにパーティのHPの残量は高めに保っておくことが重要だ。なお、チトセを撃破しても逃げられてしまうが、以降チトセと戦うことはない。


操作キャラクターでチトセを足止めし、集中攻撃でダメージを与えよう。


秘奥義を発動されたときは、「ライフボトル」を使う覚悟が必要になる。

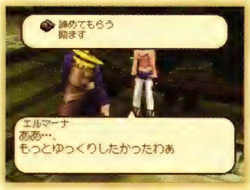
アシハラまで引き返そう

チトセを撃破したら、あとはアシハラに戻るだけ。ただし、アシハラ王墓の入口までの道のりは長く、一度セーブポイントに戻ることをおすすめしたい。帰りの道中も敵シンボルと極力接触しないように心がけよう。「気配消し」のアビリティを使い、敵シンボルの出現数を減らしてもいい。

行きと同様、帰りも迷子にならないようにマップを参考に入口を目指そう。

次の手がかりを求め、船でガラムへ

アシハラ王墓を脱出すると、アシハラでの目的は達成。一行は次の手がかりを求めてガラムを目指す。港にいる船員に話しかけると船に乗ってガラムに移動できるが、やり残したことがないか確認してから乗り込むこと。なお、アシハラから船で移動する際もいくつかのスキットが発生する。



【EVENT015】では、おいしいものを食べ損ねたエルマーナを励まそう。

●出現モンスター

No.100

チトセ

BOSS →P255

HP

属性 火 水 土 風 光 闇

●絆値変動イベント

EVENT 015

・励ます

+14

●絆値変動スキット

SKIT 099 泣くの苦手

・憐れむ

+14

SKIT 106 裏切りのイリア

・肯定してみる

+20

+15

・断固否定…してみる

+18

+15

・問い詰めよう

+18

+15

・聞き流そう

+20

+15

・考える

+12

SKIT 108 旅の喜びとは

・キーホルダー！

+20

・置物！

+14

・賛成しない

+14

+15

+15

No. 012 火山の国 ガラム

ROUTE ●西の国ガラム

西の国ガラム

ショップリスト

道具屋		
種類	名称	買値
道具	アップルグミ	10
	オレンジグミ	15
	レモングミ	40
	パイングミ	70
	ポイズンボトル	10
	パラライボトル	10
	ストーンボトル	10
	シールボトル	10
	ウィークボトル	10
	パナシーアボトル	90
	ライフボトル	100
	スペクタクルズ	10

道具屋		
種類	名称	買値
道具	穀物/粉類	2
	肉類	8
	魚介類	4
	卵/乳製品	3
	パン/麺類	2
	調味料	8
装飾品	フレアグローブ	1200
	アクアグローブ	1120
	アースグローブ	1280
	ウィンドグローブ	1120
	ライトグローブ	1320
	ダークグローブ	1360

武器屋		
種類	名称	買値
武器	グレートソード	1030
	スタンダードマグ	800
	ルーンレイピア	1090
	スティレット	800
	アサルトライフル	1040
	アイアンアームズ	1060
防具	シルバープレート	1000
	バトルガード	860
	マジッククローク	660
	刺繍胴着	1060

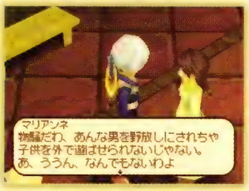
町を騒がせている人物とは?

かつては修行場であったというケルム火山の玄関口ガラム。一行はさっそく町北部にあるケルム火山入口に向かうが、門番に行く手を遮られてしまう。殺人鬼が入山しているため、今は誰も通せないとのこと。ここはひとまず町に戻り、住民から殺人鬼についての情報を集めよう。

次の目的地であるケルム火山(→P160)は目と鼻の先にある。

町の人からハスタの情報を聞こう

町はハスタの話題で持ちきり。ここでは特定の住人から話を聞くことでイベントが進展する。対象となる住人は、道具屋の近くにいるオイゲンとエルンスト、ギルドにいるハイケ、宿屋にいるレオポルト、火山の入口付近にいるフェリックスの5人。話を聞くのはどの順番でも構わない。



ほかの住人からもハスタの話が聞けるが、イベントの進展には関係ない。

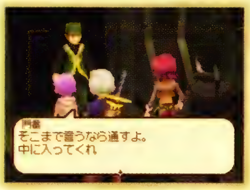
水属性の武器カスタマイズを行なう

ハスタのいるケルム火山には、水属性を弱点とするモンスターが多い。主要メンバーの武器を水属性にカスタマイズし、「水属性+」が付与されるまで見立て直してもらおう。スパーダはケルム火山の宝箱から「水属性+」の付与された武器が手に入るため、カスタムする必要はない。

モンスターの火属性攻撃対策に、「フレアグローブ」も購入しておこう。

ハスタ討伐に向け、ケルム火山へ

町の広場で入山するための策を練った一行は、門番にハスタ討伐を願い出る。半信半疑ながら門番はルカの提案を受け入れ、ケルム火山への通行を許可してくれるのだ。なお、広場で【EVENT016】が発生。「同意しない」を選択すれば、ルカ、イリア、アンジュの3組の絆値が上昇する。



門番との会話を終えると、自動的にケルム火山へ場面が切り替わる。

●絆値変動イベント

EVENT 016

・同意しない

+15

+20

+15

●絆値変動スキット

SKIT 111 ケルム火山について

・疑問に思う

+16

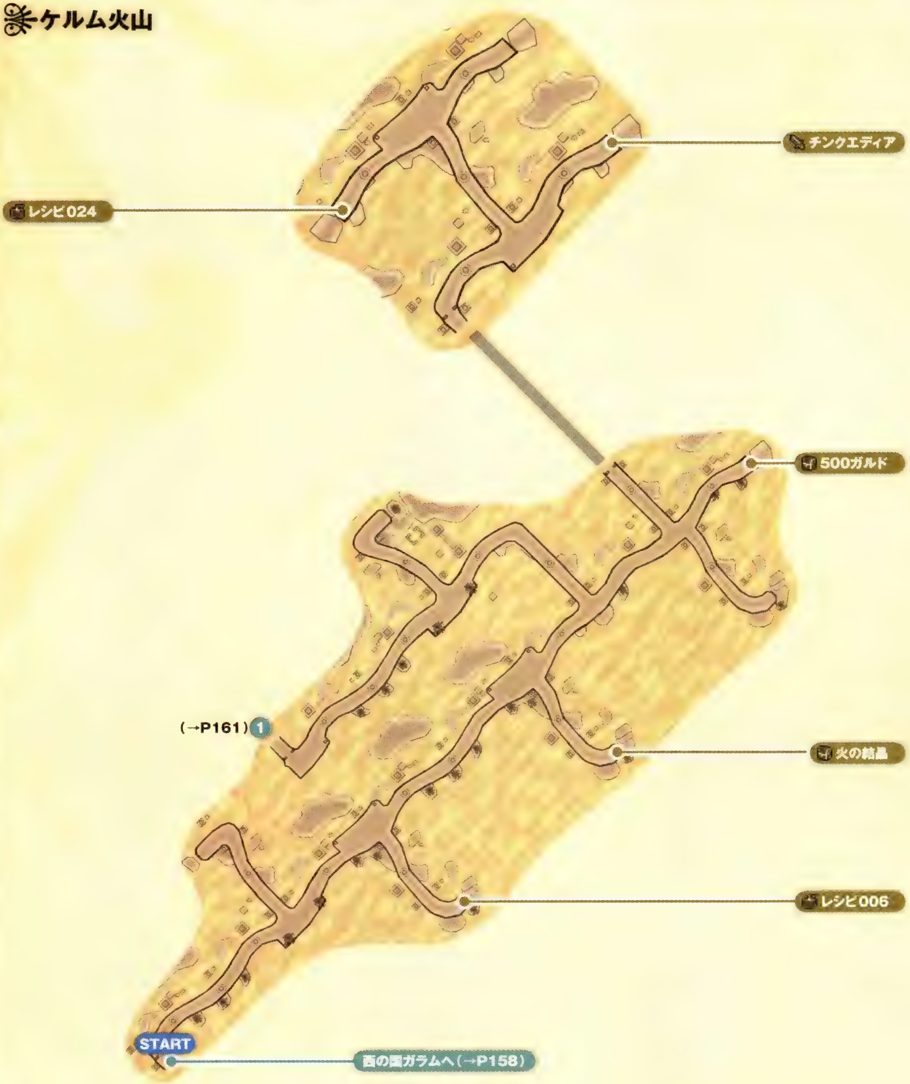
[CHECK] 「マリンフィスト」を盗む

ガラム周辺に現われるキングトータスから「水属性+」が付加されたエルマーナの武器「マリンフィスト」を盗める。盗める確率はかなり低いが、エルマーナを戦闘メンバーにしているならケルム火山を攻略するまえにぜひ入手したい。

No. 013~014 デュランダルとゲイボルグ~アスラの願い

ROUTE ●ケルム火山~●西の国ガラム(→P158)

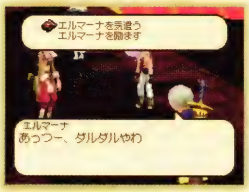
ケルム火山



レシピ055
BOSS VSハスタA、
ファイアソウル×2
ミックスグミ
S
レシピ040
火の石
1（→P160）

ハスタのいる記憶の場を目指せ

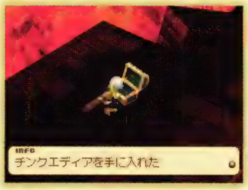
ケルム火山に足を踏み入れた一行。ハスタは最深部の記憶の場にいる。マップは単純な作りだが、道のりは非常に長い。道中で苦戦を強いられるなら、一度ガラム（→P158）に戻ることも考えよう。なお、ボス戦後にルカが一時離脱するため、事前にほかのキャラクターも鍛えておきたい。



最深部を目指す途中、一行が暑さに苦しめられる【EVENT017】が発生。

遠回りしてスパーダの武器を入手

ケルム火山では、スパーダの武器「チンクエディア」を宝箱から入手可能。「水属性＋」が付与されているため、ケルム火山に出現するいくつかのモンスターの弱点を突ける。記憶の場への道のりから遠回りになるが、スパーダを戦力として勘定に入れているならぜひ入手したい。



近くの宝箱から「レシピ024」が入手可能。遠回りする価値は十分ある。

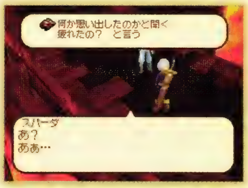
MONSTER 怒りやすいステレオティス

ケルム火山に出現する敵のうち、ステレオティスは攻撃力が高いうえに怒りやすく、野放しにしておくのは危険。空中に浮かせて集中攻撃を仕掛け、一気に倒すといい。なおこの敵からは、まれにアンジュの武器「ブリザードダガー」が盗める。余裕があれば「ローバーアイテム」で狙おう。

ステレオティス対策として、闇属性の武器や術が使えると心強い。

スパーダとハスタの因縁

最深部に近づくにつれ、スパーダは前世の記憶を思い出していく。デュランダルと魔槍ゲイボルグの生みの親であるバルカン。彼とのやりとりが段階を追って映し出されるのだ。そして、一行が記憶の場に到着すると、ハスタこそがゲイボルグの転生者であることが明らかになる。



次々と甦るデュランダルの記憶。そのさなかに【EVENT018】も発生。

●出現モンスター

No.071

サラマンダー
→P250
HP 2990　重さ 中量
属性 火 水 土 風 光 闇

No.083

ステレオティス
→P252
HP 3260　重さ 中量
属性 火 水 土 風 光 闇

No.136

ファイア・ソウル
→P261
HP 3120　重さ 中量
属性 火 水 地 風 光 闇

No.143

フレイムバット
→P262
HP 2850　重さ 中量
属性 火 水 土 風 光 闇

●絆値変動イベント

EVENT 017
・エルマーナを励ます
＋11

EVENT 018
・何か思い出したのかと聞く
＋14

●絆値変動スキット

SKIT 116 暑そうに見えない件について
・仕方ないと言う
＋12
＋15
＋14

SKIT 117 スパーダより[illegible]
・同意する
＋15
＋18
＋17

SKIT 118 アンジュ、ダイエットを決意する
・正直に言う
＋20

BOSS VS ハスタA、ファイア・ソウル×2

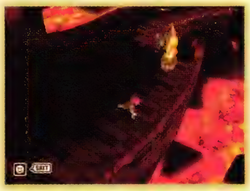
最深部では、ハスタAをはじめ、3体の敵と同時に戦う。手当たり次第に攻めるのではなく、まずはHPの低いファイア・ソウルを倒すことから考えよう。ファイア・ソウルは道中で出現するものとまったく同じ。「ファイアボール」を詠唱し始めたら、フリーランや前方ステップでかわすこと。また、ハスタAはHPが高く怒りやすいうえ、槍による攻撃は攻撃範囲が広く、石化や毒といった状態異常を誘発する恐れがある。幸いなことにハスタAは移動速度が遅く術を使わないため、間合いを離して遠距離攻撃をくり出すだけで一方的にダメージを与えられる。操作キャラクターに「ルアー」をセットしてハスタの注意を引きつけつつ、仲間に攻撃させる戦い方も有効だ。

ファイア・ソウルは水属性の武器や術を使えば、意外なほどあっさり倒せる。

仲間の攻撃でハスタがのけぞったら、すかさず追撃してダメージを与える。

重傷を負ったルカ

ハスタ撃退後、命乞いする姿に油断したルカがだまし討ちに遭い、ハスタを逃がしてしまう。深手のルカを手当てするため、一行は急いで下山することに。町に戻るまでルカが戦線から離脱し、戦闘メンバーはふたりの状態になっている。戦闘メンバーを3人に組み替えてから下山しよう。


ほかのメンバーのレベルや装備が乏しいときは、ムダな戦闘を避けて戻ろう。

港から船でガルポスへ

ケルム火山を出ると自動的にガラムの宿屋に移動する。昏睡状態のルカは、ここで前世の記憶から創世力の使い方を思い出すのだ。目覚めるとルカがパーティに復帰し、旅を再開できる。港の船員に話しかければ、次の目的地であるガルポス行きの船に乗れるが、出航のまえにやり残しがないか確認しておこう。

ルカのパーティ復帰後、戦闘メンバーの編成を再度確認すること。

●出現モンスター

No.122

ハスタA
BOSS →P259
HP 20000 重さ 中量
属性 火 水 土 風 光 闇

SKIT 120 腹具合とスパーダ
・聞いてみる
× +20
× +1♪
・放っておく
× +12
× +1♪

SKIT 124 ゆっくり旅情
・すねる
× +20
× +1♪
・平気なフリをする
× +10
× +1♪

SKIT 126 転生する神
・感謝する
× +20

SKIT 127 アスラの育ての親
・照れる
× +18

SKIT 128 ヴリトラ誕生
・後悔は無かったか、聞く
× +20

SKIT 129 デュランダルとゲイボルグ
・応じる
× +20

No. 015 南の国 ガルポス

ROUTE ●南の国ガルポス～●フィールド(→P112)

南の国ガルポス

ショップリスト

道具屋		
種類	名称	買値
道具	アップルグミ	10
	オレンジグミ	15
	レモングミ	40
	パイングミ	70
	ポイズンボトル	10
	パラライボトル	10
	ストーンボトル	10
	シールボトル	10
	ウィークボトル	10
	パナシーアボトル	90
	ライフボトル	100
	スペクタクルズ	10

道具屋		
種類	名称	買値
道具	穀物/粉類	2
	魚介類	4
	野菜/根菜	3
	調味料	8
	高級食材	40
	高級調味料	80
装飾品	フレアグローブ	1200
	アクアローブ	1120
	アースグローブ	1280
	ウィンドグローブ	1120
	ライトグローブ	1320
	ダークグローブ	1360

武器屋		
種類	名称	買値
武器	ルーンブレード	2000
	オートマグ	1450
	デュエルブレード	2000
	ダーク	1450
	マスターライフル	2000
	ニードルアームズ	2040
防具	バトルスーツ	1720
	ナイツガード	1220
	シルバークローク	1120
	黒帯の胴着	1720

フルーツの香り漂う南国の村

ガルポスに一行が到着すると、すぐに【EVENT019】が発生。リカルドからガルポスの成り立ちや現状について講釈が聞ける。桟橋から道具屋の前に移動すると、果物畑に実るフルーツの香りに誘われたエルマーナが一時的にパーティから離脱。ルカたちもすぐにエルマーナの後を追う。

到着後【EVENT019】が発生。リカルドはガルポスに馴染めないと言う。

畑を荒らす少年と犬の噂

ギルドの脇にある果物畑に近寄ると、エルマーナが畑のおじさんとなにやら話している。おじさんによると、ジャングルからやってくる犬を連れた少年が、最近畑を荒らしているとのこと。畑を荒らす犯人はシアンたち。一行はシアンと会うべく、ガルポスジャングル(→P166)に向かう。

可哀想なことに、エルマーナはここでも食べ物をお預けされてしまう。

次の戦いに備えて装備を新調

ガルポスジャングルに向かうまえに買い物を済ませよう。武器屋では新しい装備品が売られている。多少無理してでも戦闘メンバーの装備は新調しておきたい。道具屋では「高級食材」と「高級調味料」が並ぶ。レパートリーを増やすのに欠かせない食材なので、ぜひ購入したい。

回復アイテムはガルポスジャングルでも手に入る。武器を最優先で購入。

徒歩でガルポスジャングルへ

ガルポスジャングルは町の南東に位置している。かなりの距離があるが、徒歩しか移動手段はない。フィールドの森林を通るときは視界が悪いため、敵シンボルに不意打ちを食らわないように注意。レベルを上げるなら、町を拠点にフィールドやギルドダンジョンで経験値を稼ぐといい。

ガルポスジャングルまでの道のりは長い。ナビマップを頼りに進んでいこう。

●絆値変動イベント

EVENT 019

・同意する

[CHECK] ギルドランクを上げよう・2

ガルポスのギルドダンジョンは、アシハラと同様町の近くにある。アシハラより高ランクのクエストが請け負えるので、ランクが高くなったらガルポスのギルドでギルドランクを上げるといい。

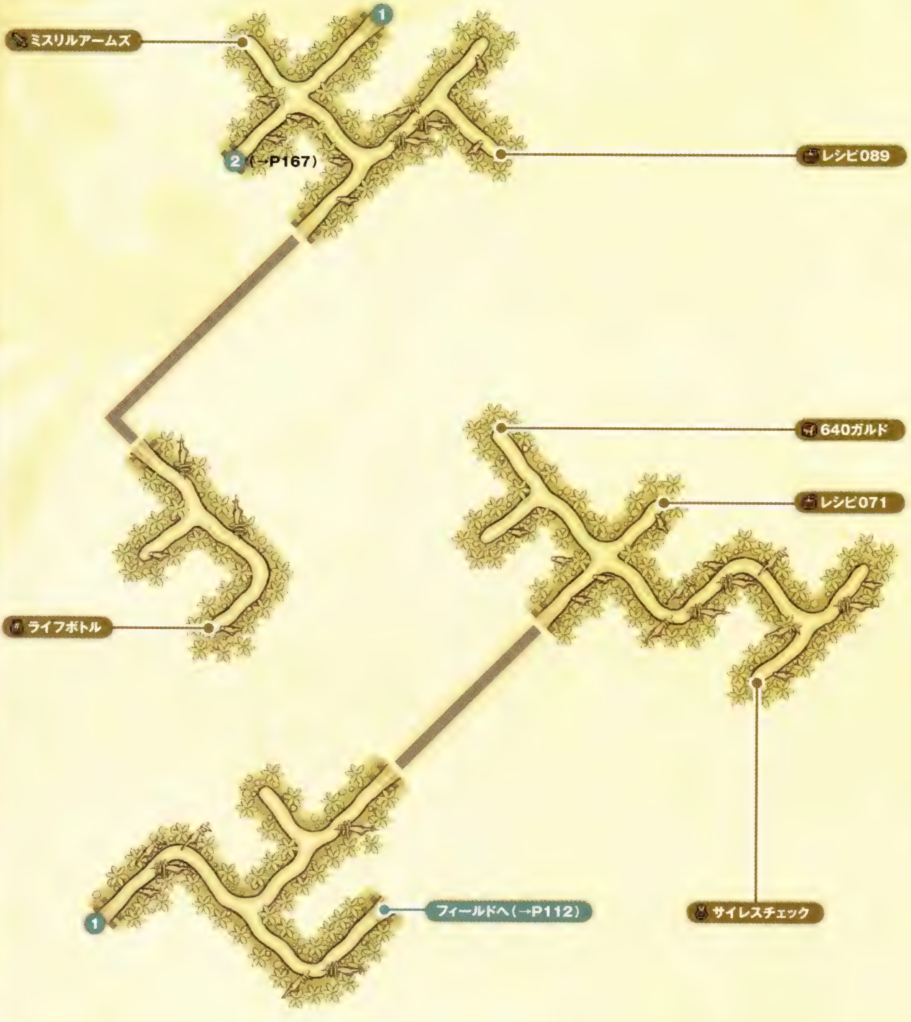
[CHECK] 「ストーンジェム」を入手

ガルポス周辺で現われるマンドラゴラは、低確率で「ストームジェム」を落とす。武器カスタムで「石化++」をつけられるため、経験値を稼ぎつつ入手したい。

No. 016 シアンの願い

ROUTE ●ガルポスジャングル～●フィールド（→P112）

ガルポスジャングル

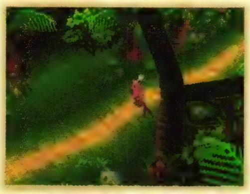


ショップリスト

ボゥじいさん		
種類	名称	買値
道具	アップルグミ	10
	オレンジグミ	15
	レモングミ	40
	パイングミ	70
	ポイズンボトル	10
	パラライボトル	10
	ストーンボトル	10
	シールボトル	10
	ウィークボトル	10
	ライフボトル	100
	スペクタクルズ	10
装飾品	パラライチェック	720
	ピヨチェック	600

ガルポスジャングルに到着

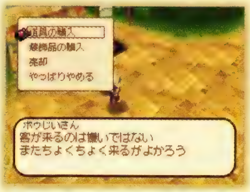
ガルポスジャングルには、レシピやアンジュの武器が入った貴重な宝箱が点在している。ジャングル内は似たような景色が延々と続くため、現在地を見失いやすい。マップを確認しながら宝箱を入手していこう。目的地は最深部の記憶の場。ボスであるシアンたちもそこに登場する。



迷いやすさに加えて敵シンボルに接触しやすい。不意打ちに注意しよう。

ポゥじいさんからアイテムを調達

ガルポスジャングルには、テント小屋で暮らすポゥじいさんという人物がいる。彼からは奥地の様子やシアンの過去にまつわる話が聞き出せるほか、道具と装飾品を売ってもらえる。モンスターとの戦いで消耗している場合は、ポゥじいさんから回復アイテムを買っておくといい。



かなりの変人だが、アイテムを売ってくれるありがたい存在だ。

MONSTER ガルポオオトカゲが強敵

ここで出現するモンスターでは、ガルポオオトカゲが強敵。HPと物理防御力が高いうえ、怒りやすくダメージを与えにくいのだ。不用意に手を出さず、ガルポオオトカゲの攻撃を防御したあと、一気にダメージを与えていこう。また、状態異常を誘発するその他のモンスターにも注意すること。シャーントとトレントは封印攻撃を、ソブルテン、デスビー、ラフレシアンは毒攻撃を仕掛けてくる。状態異常になると戦いが著しく不利になるため、つねに防御を意識しつつ戦っていくこと。仲間には「守りを固めろ」や「状態異常回復優先」といった作戦を指示しておくといい。さらに、「ポイズンガード」や「パラライガード」といった状態異常を無効化できる装飾品があるなら、それらを装備しておくことも重要だ。

怒りやすいガルポスオオトカゲには空中コンボでダメージを与えるといい。

状態異常はアイテムで回復。不足したらポゥじいさんのところに戻ろう。

●出現モンスター

No.027 オタグリ →P243
HP 2850 重さ [illegible]
属性 火 水 土 風 光 闇

No.040 ガルポオオトカゲ →P245
HP 4320 重さ [illegible]
属性 火 水 土 風 光 闇

No.077 シャーント →P251
HP 3850 重さ [illegible]
属性 火 水 土 風 光 闇

No.092 ソブルテン →P256
HP 3700 重さ [illegible]
属性 火 水 土 風 光 闇

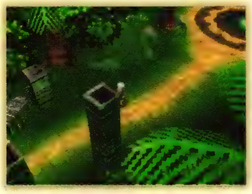
No.111 デスビー →P257
HP 3260 重さ [illegible]
属性 火 水 土 風 光 闇

No.117 トレント →P258
HP 4490 重さ [illegible]
属性 火 水 土 風 光 闇

No.178 ラフレシアン →P268
HP 3550 重さ [illegible]
属性 火 水 土 風 光 闇

創世力の使い方

セーブポイントを越えれば目的地は近い。記憶の場に到着した一行は、前世でアスラとオリフィエルが創世力の使い方について語り合う場面を見る。前世の記憶が甦ったところにシアンたちが登場。マティウスへの協力を止めるよう説得するルカたちには耳を貸さず、戦いを仕掛けてくる。

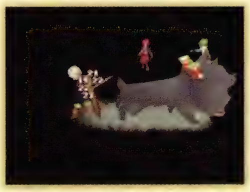


セーブはもちろん、記憶の場に入るまえにボス戦の用意を済ませること。

BOSS VS シアンB、ケルB、ベロB

レグヌム鍾乳洞での戦い(→P148)と同様、ケルBとベロBを倒すのが先決となる。ここでも防御でテンションゲージをため、インフィニティージャムで攻撃する戦法が有効。操作キャラクターに「ルアー」、もしくは仲間に「スニーキング」をセットすると、仲間が狙われにくくなり安全だ。ただし、前回と比べてシアンたちはかなりパワーアップしている。戦闘メンバーのスタイルを「ガーディアン」にし、最大HPと物理防御力を底上げして対抗しよう。アビリティは「HP上昇」や「防御上昇」がおすすめだ。また、シアンBはHPが低下すると強力な秘奥義「ブラッド・ファング」をくり出してくる。シアンBひとりにしたところで油断は禁物。仲間たちのHPはつねに高めに保つように心がけること。

HPや防御力が上昇する料理があれば多少楽になる。事前に食べておこう。



秘奥義を発動されると大ダメージは必至。食らったときは回復を忘れずに。

ジャングルを引き返しガルポスへ

戦いに敗れたシアンは密林に姿を消してしまう。彼を仲間にはできなかったものの、ここでの目的は達成したことになる。ガルポスへ戻る帰り道もアイテムを惜しまず使おう。不足したらポゥじいさんのところで補充すればいい。ガルポスに戻り次第、港からレグヌム行きの船に乗ること。

次の目的地は北の国テノスだが、レグヌムを経由する必要がある。

●出現モンスター

No.075

シアンB
BOSS →P251
HP 15000 重さ 中型
属性 火 水 土 風 光 闇

No.062

ケルB
BOSS →P249
HP 7500 重さ 中型
属性 火 水 土 風 光 闇

No.151

ベロB
BOSS →P264
HP 7500 重さ 中型
属性 火 水 土 風 光 闇

●絆値変動スキット

SKIT 137 大男→シアン

・救うべきだ

× +17

× +18

× +18

・自分で考えさせるべきだ

× +20

・同情は良くない、と言う

× +17

SKIT 141 不幸な転生者

・同意する

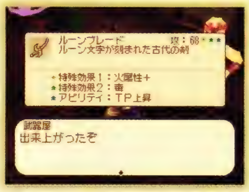
× +17

No. 017～018 監視～裏切り

ROUTE ●南の国ガルボス（→P164）～●王都レグヌム（→P130）

武器カスタマイズと補充を済ませよう

ガルボスで発生する【EVENT020】で絆値を上昇させたあと、港から船に乗り、テノスへの経由地であるレグヌムに向かおう。リカルドの話によるとテノス行きの船の到着が遅れているらしく、ルカたちはレグヌムで羽を伸ばすことにする。ここではイベントを進めることで、チャートNo.019のグリゴリの里に自動的に移動。グリゴリの里にはショップがないため、続く軍艦甲板でのボスとの2連戦に備え、ここで武器カスタムやアイテムの準備を行なう必要がある。



ガードルB、ギガンテスZ戦に向け、武器に火属性を付加させておきたい。

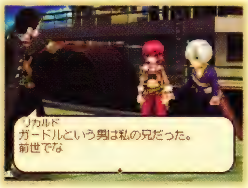
レグヌムの外に出ようとすると……

レグヌムからフィールドに出ようとすると出口にいる王都兵に呼び止められ、イリアに港に戻るよう急かされる。このあと港に戻るとイベントが発生。なお、王都兵に呼び止められた時点で道具屋が利用できなくなってしまう。回復アイテムを補充するなら先に買い物を済ませておくこと。

王都兵に呼び止められたあとも、武器屋と宿屋、ギルドには出入り可能。

マティウスに捕えられる一行

港に向かうとイベントが発生。リカルドの裏切りにより、ルカたちは王都兵に取り囲まれてしまう。そこにマティウスが現われ、枢密院の力を背景にした宗教裁判でルカたちはグリゴリの里に幽閉されることになる。ここでレグヌムでの行動は終了。グリゴリの里に場面が切り替わる。



リカルドの裏切りの理由、それは前世で兄だったガードルが関係している。

●絆値変動イベント

EVENT 020

・質問する

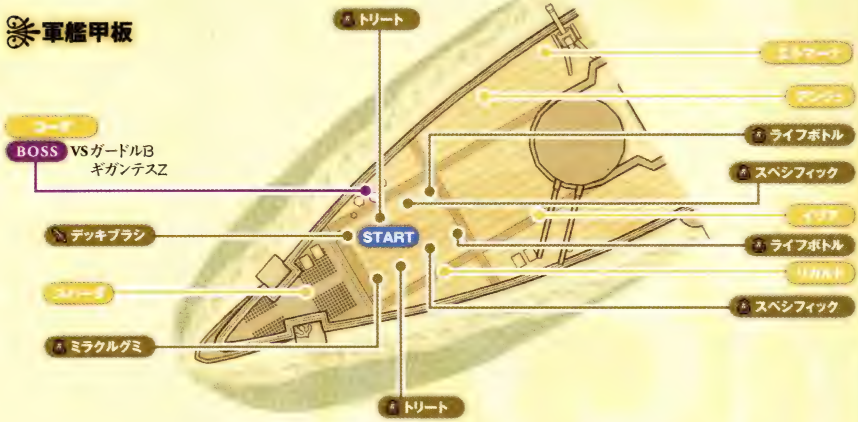
+ 17

No. 019～020 グリゴリの里～ガードルの正体

ROUTE ●グリゴリの里～●軍艦甲板

グリゴリの里

軍艦甲板



グリゴリ族が住む地

ガードルが治めるグリゴリの里。ルカたちは天術を封じられ、幽閉されている。ここではイベントをひととおり進行させると、チャートNo.020の軍艦甲板に舞台が切り替わる。ボスとの2連戦が待ち受けているため、グリゴリの里にあるセーブポイントで回復とセーブを行なっておこう。

辺境の地にあるグリゴリの里は閑散としており、ショップの類も存在しない。

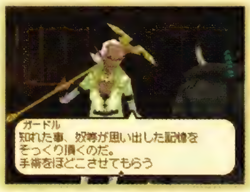
ボス戦に備えてフィールドで鍛えよう

軍艦甲板ではすぐにボスとの戦いに突入するため、パーティのレベルが足りなければ太刀打ちできない。そこでグリゴリの里のセーブポイントを利用し、フィールドに出現するモンスターと戦って経験値を稼ごう。手持ちの回復アイテムが少ないときも、モンスターから入手すること。

グリゴリの里周辺に出没するモンスターは、高確率で回復アイテムを落とす。

危険な手術にリカルドは……

グリゴリの里ではまず、東側にいるふたりのグリゴリの民とグリゴリ兵ひとりに話しかけよう。そのあと中央の広場に近寄ると、リカルドとガードルが言い争うイベントが発生し、セーブポイント脇にリカルドが現われる。リカルドに話しかければ、ルカたちが食事に誘われ話が進展する。



ルカたちに危険な手術を施そうとするガードルに、リカルドは反対する。

目が覚めるとそこは海の上

食事に薬を盛られたルカたちは眠りに落ちる。しかし、危険な手術を目前にリカルドは考えを改め、ルカたちをグリゴリ学者の手から救出。その後、舞台はマムートに向かう軍艦甲板の上に。ルカたちはリカルドに助けられたことを知り、複雑な思いを抱きながらも再度仲間に迎え入れる。

軍艦甲板には8つの宝箱が置かれている。すべて入手すること。

●絆値変動スキット

SKIT 145 リカルド…、あの野郎ッ

・同意しない

+14
+20
+18

SKIT 146 リカルド…、どうしたんだろう

・許せない

+18
+20
+12

[CHECK] 敵を倒してアイテムを補充

グリゴリの里周辺に出没するモンスターのうち、ウリボアは「パイングミ」、コーラルクラブは「ミックスグミ」、ローボアは「レモングミ」を落とす。それぞれ70%という高い確率で落とすため、回復アイテムの補充に役立つ。また、確率は非常に低いものの、ライガーからはスパーダの武器「シデン」が盗める。

絆値を上げる絶好の機会

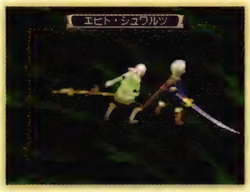
軍艦甲板にいる仲間に話しかけると、【EVENT021】～【EVENT025】の5つのイベントが発生。選択肢によってそれぞれ絆値を上げられる。コーダ以外の仲間と1回ずつ話し、再度リカルドに話しかけると全員がパーティに復帰。その後、コーダに話しかけるとボスとの2連戦となる。

コーダに話しかけるまえに、戦闘メンバーや装備の確認を忘れずに。

BOSS VS ガードルB

ガードルBは攻撃速度と移動速度が遅いものの、攻撃力、リーチ、攻撃範囲ともに優れた強敵。無闇に手を出すと返り討ちに逢ってしまうため、いったん攻撃を防御してからダメージを与えていくといい。ただし、ガードルBは重さがあり浮かせにくく、すぐに怒り状態になる。このときはひとまず防御に専念し、怒り状態が収まるのを待つこと。さらにHPが低下すると使用してくる秘奥義「エヒト・シュワルツ」も脅威。怒り状態になると使用頻度が上がるので、特に注意したい。また、ガードルBは火属性と光属性が弱点となっており、ルカやアンジュの術技が効果的。火属性は続くギガンテスZの弱点を突くこともできるので、火属性の得意なルカを戦闘メンバーに加えるのがおすすめだ。

味方を盾にして、後方から火属性や光属性の術技を連発してもいい。



ガードルBのHPが低下したら秘奥義を警戒。つねにHPを高めに保とう。

BOSS VS ギガンテスZ

ギガンテスZは飛行状態がやっかい。飛行中は攻撃を当てにくいため、上空の敵にも有効な「スプレッド」や「レイ」で撃ち落とそう。また、空中で一回転したあとは攻撃範囲の広い爆撃を行なってくるが、ギガンテスZの背後にいれば当たらない。ステップを連発して回り込もう。

物理防御力は高いが術防御力は低い。「術を使って戦え」の指示を出そう。

●絆値変動イベント

EVENT 021
・疑問を口にする

+20

EVENT 022
・言いよどむ

+17

EVENT 023
・ない、と答える

+20

EVENT 024
・落ち込む

+18

EVENT 025
・たじろぐ

+20

●出現モンスター

No.036

ガードルB
BOSS →P244
HP 23000 重さ [illegible]
属性 火 水 土 風 光 闇

No.044

ギガンテスZ
BOSS →P246
HP 30000 重さ [illegible]
属性 火 水 土 風 光 闇

No. 021 商人の町 マムート

ROUTE ●商業都市マムート～●フィールド（→P112）

商業都市マムート

ショップリスト

道具屋

種類	名称	買値
道具	レモングミ	40
	パイングミ	70
	ミックスグミ	130
	ミラクルグミ	170
	ポイズンボトル	10
	パラライボトル	10
	ストーンボトル	10
	シールボトル	10
	ウィークボトル	10
	パナシーアボトル	90
	ライフボトル	100
	スペクタクルズ	10
	穀物/粉類	2

道具屋

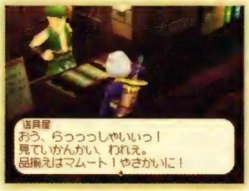
種類	名称	買値
道具	肉類	8
	魚介類	4
	卵/乳製品	3
	パン/麺類	2
	調味料	8
	高級食材	40
	高級調味料	80
	フルーツ	20
装飾品	ポイズンチェック	600
	パラライチェック	720
	ストーンチェック	720
	サイレスチェック	660
	ピヨチェック	600

武器屋

種類	名称	買値
武器	グリムソード	3300
	バイパーマグ	2000
	オサフネ	2540
	ククリ	2080
	アンチマテリアル	3640
	チェインアームズ	2360
防具	ナイツアーマー	2580
	ロイヤルガード	2120
	ミスティクローク	2080
	チャイナドレス	2940

テノスとレグヌムの国境にある町

テノスとレグヌムの国境にあるマムートは商売が盛んで、ショップには新しい装備や装飾品、食材が揃っている。今後の戦いでは強敵が増えるため、装備は可能な限り新調しておきたい。この時点ではレグヌム行きの船しかないが、チャートNo.024以降はテノス行きの船にも乗れる。



マムートの道具屋にはすべて食材が揃っている。料理にはもってこいの町だ。

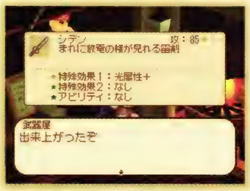
ギルドを有効利用する

武器屋の商品はいずれも高価だが、最低でも戦闘メンバーのぶんは買い揃えたい。もしガルドが足りなければギルドでクエストを受けよう。また、ギルドでは「レシピ098」が交換可能。獲得経験値を40%増加させる「フルーツタルト」が作れる。パーティの強化に欠かせない料理だ。

「フルーツタルト」以外にも、ギルドではさまざまなレシピを交換できる。

武器カスタマイズで光属性をつけよう

テノスへの通過点となるレムレース湿原(→P176)は光属性を弱点とするモンスターが多く、武器カスタマイズすることで戦闘がかなり楽になる。素材がなくても、マムート周辺のフィールドに出現するグラスルーダとピーチーが「光のカケラ」をよく落とす。経験値稼ぎがてら、素材を集めよう。



光属性の武器はレムレース湿原のモンスターに加え、ボスの弱点を突ける。

レムレース湿原を目指せ

目的地であるテノスへ行くためには、レムレース湿原と北の戦場(→P178)のふたつのダンジョンを通過しなければならない。どうしても戦闘の機会が増えるため、回復アイテムと料理は多めに用意すること。レムレース湿原はテノスの東側にある。フィールドに出て徒歩で向かおう。

距離はそう遠くはない。レベルが足りないならマムート周辺で鍛え直そう。

●絆値変動スキット

SKIT 152 路線について

・諦める

＋20

SKIT 154 ガードル讃天

・無言でいる

＋20

SKIT 155 リカルドを慰めてみるの巻

・そういう事にしておく

＋20

SKIT 156 マムート訛り

・方言を褒める

＋17

SKIT 158 エル、疲れてるの?

・断言する

＋13

[CHECK] 幻のレシピについて

6系統あるレシピをそれぞれ10種類以上習得した状態でマムートに訪れると、イベント「幻のレシピ?」が発生。以降、特定の条件を満たすことで6種類の幻のレシピを入手できるようになる。詳細についてはP306を参照してほしい。

[CHECK] 「ミスリルソード」を盗む

フィールドに現われるグラスルーダからは、ルカの専用武器「ミスリルソード」が盗める。「光属性」がついており、マムートで買える「グリムソード」より攻撃力が高い。テノスまでの道のりは長いため、レベル上げのついでに盗もう。

No. 022 迷える魂

ROUTE ●レムレース湿原～●フィールド（→P112）

レムレース湿原

北の戦場への通過点

レムレース湿原は比較的単純な形をしているが、各地に宝箱が点在している。アイテムを回収しつつ、出口を目指していこう。このあとは続けて北の戦場に入ることになる。レベルを上げる必要がなければ、アビリティ「気配消し」で敵シンボルの出現率を下げ、消耗を避けるのも手だ。

出口を目前にしてボス戦が発生。道中で消耗しないように心がけよう。

MONSTER ルカとアンジュが活躍

ソルジャーゾンビAとBは火と光属性が弱点。これらの術が得意なルカとアンジュを戦闘メンバーに加えれば楽に戦える。もちろん、属性を付与した武器による攻撃も有効だ。オタゲルはこれらの敵とは反対に火と光が得意な属性。とはいえ、その戦闘力はたかがしれているので問題ない。

遠距離から複数の敵を攻撃できる「イラプション」や「レイ」が強力。

BOSS VS マッドアンデッド、ソルジャーゾンビB×2

3体のボスはいずれも火属性と光属性の攻撃が弱点。HPの低いソルジャーゾンビBから倒すのが先決だ。マッドアンデッドは攻撃力が高く攻撃範囲も広い。のけぞりにくく怒り状態になりやすいため、接近戦を挑むのは少々危険。遠距離から術技で攻撃するのが安全だといえる。

マッドアンデッドに接近戦を挑む場合、背後に回り込むように立ち回ろう。

さまよえる天上人たち

マッドアンデッドの正体は、天上での戦いで命を落としたラティオの神々。ここで彼らの魂を救済したアンジュは、ラティオの天空神、ヒンメルのことを思い出す。また、エルマーナはラティオの魂の言葉を聞くことで、何か大事なことを思い出しそうになり【SKIT161】が発生する。

レムレース湿原を抜けると北の戦場は目前。ここでセーブしておこう。

●出現モンスター

No.028 オタゲル

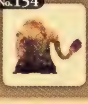
→P243
HP 5350 重さ 中量
属性 火 水 地 風 光 闇

No.063 ゲルゲコ

→P249
HP 6530 重さ 中量
属性 火 水 土 風 光 闇

No.094 ソルジャーゾンビA

→P254
HP 5350 重さ
属性 火 水 土 風 光 闇

No.154 マッドアンデッド

BOSS →P264
HP 37500 重さ
属性 火 水 土 風 光 闇

No.095 ソルジャーゾンビB

BOSS →P254
HP 5350 重さ
属性 火 水 土 風 光 闇

●絆値変動スキット

SKIT 161 ぶつぶつぶつ

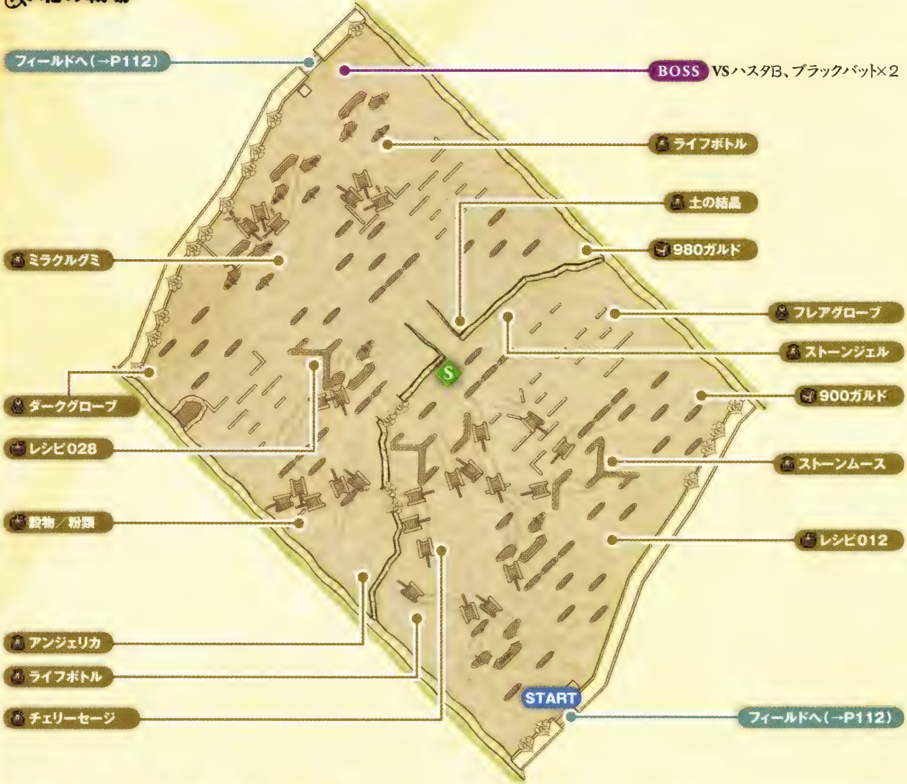
・構う

+ 11

No.023 疲弊した戦場

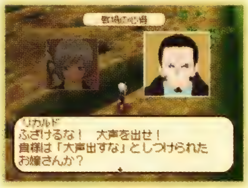
ROUTE ●北の戦場～●フィールド（→P112）

北の戦場



激戦の傷跡がうかがえる戦場

レムレース湿原を抜けた一行は、戦争の最前線である北の戦場を進む。北の戦場のマップは広大で、多数の宝箱が点在。マップ北側の出口付近では、ケルム火山（→P160）で戦ったハスタと再び相まみえることになる。ハスタを倒せば、いよいよ目的地のテノスにたどり着ける。



傭兵だけあって、北の戦場ではリカルドにまつわるスキットが多数発生。

●出現モンスター

No.043

ギガンテスR
HP 6500
属性 火 水 土 風 光 闇

No.087

スナイパーテノスA
HP 4400　重さ 中
属性 火 水 土 風 光 闇

MONSTER ギガンテスRとの戦闘は避ける

マップ南側に出現するギガンテスRが強敵。HPがずば抜けて高く消耗は避けられない。マップの広さを利用し、ギガンテスRの敵シンボルに触れないように進んでいこう。北側に出現する敵では遠距離攻撃を仕掛けてくるスナイパーテノスAと攻撃力の高いヨウヘイに注意したい。

ギガンテスRとの戦闘に突入したときは、弱点属性の術技が有効だ。

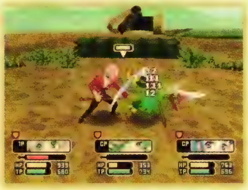
前世の記憶におびえるイリア

南北に隔てるマップの中間地点に到達すると、イリアが前世の記憶を思い出しそうになるイベントが発生。恐ろしい予感のする記憶にイリアはひとり苦悩する。この近くにはセーブポイントがあるので、マップの南側の宝箱を入手し終えたらハスタ戦に向けてセーブしておくこと。

マップ北側の宝箱を入手し、ハスタに挑むまえもう一度セーブすれば安心。

BOSS VS ハスタB、ブラックバット×2

ブラックバット撃破が最優先。HPが低く集中攻撃すればすぐに倒せる。ハスタBは連続突きが脅威。ダメージが大きく麻痺状態を誘発するため、即死につながる可能性もある。しかし、防御すれば一気にテンションゲージがたまるので、インフィニティージャムで反撃が狙える。


連続突きは防御してもHPをかなり減らされる。HPはつねに高く保つこと。

フィールドに出てテノスへ向かう

ハスタ撃退後、北側の出口を抜ければフィールドに出られる。テノスの位置は北の戦場のちょうど真北。リカルドによると「テノスはもうすぐ」らしいが、実際にはかなりの距離がある。フィールドに出現するモンスターもかなり手強くなっているため、慎重に進んでいこう。

北の戦場とテノスは山で阻まれている。ナビマップを見ながら迂回しよう。

●出現モンスター

No.096

ソルジャーテノスA →P254
HP 4490 重さ 中量
属性 火 水 土 風 光 闇

No.104

テイサツヘイ →P256
HP 4820 重さ 中量
属性 火 水 土 風 光 闇

No.165

ヨウヘイ →P266
HP 5170 重さ 中量
属性 火 水 土 風 光 闇

No.181

レグヌムナイト →P269
HP 4490 重さ 中量
属性 火 水 土 風 光 闇

No.123

ハスタB BOSS →P259
HP 60000 重さ 中量
属性 火 水 土 風 光 闇

No.139

ブラックバット BOSS →P262
HP 8480 重さ 中量
属性 火 水 土 風 光 闇

●絆値変動スキット

SKIT 170 アルベールって?

・会う事を勧める

+20

+1♪

・会わないように諭す

+16

+1♪

SKIT 171 寒っ!!

・何か言う

+18

+1♪

・何も言わない

+12

+1♪

No. 024 アンジュの心残り

ROUTE ●北の国テノス～●フィールド(→P112)～●神待ちの園(→P182)～●フィールド(→P112)

北の国テノス

ショップリスト

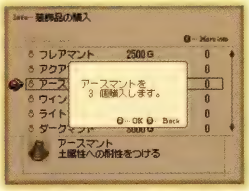
道具屋		
種類	名称	買値
道具	レモングミ	40
	パイングミ	70
	ミックスグミ	130
	ミラクルグミ	170
	ポイズンボトル	10
	パラライボトル	10
	ストーンボトル	10
	シールボトル	10
	ウィークボトル	10
	パナシーアボトル	90
	ライフボトル	100
	スペクタクルズ	10
	穀物/粉類	2

道具屋		
種類	名称	買値
道具	肉類	8
	野菜/根菜	4
	卵/乳製品	3
	パン/麺類	2
	調味料	8
	フルーツ	20
装飾品	フレアマント	2500
	アクアマント	2800
	アースマント	2600
	ウィンドマント	2400
	ライトマント	3200
	ダークマント	3000

武器屋		
種類	名称	買値
武器	イヤーソード	5000
	テキサスブレイズ	2800
	アンスウェラー	3600
	ロンデル	2660
	APライフル	4500
	パワーアームズ	3000
防具	ミスリルメイル	4860
	ミスリルガード	3540
	ドルイドクローク	2840
	凰凰の衣	4340

雪に覆われた最北端の町

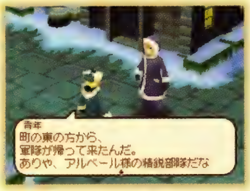
テノスは蒸気機関が発達しており、極寒の地でありながら町は活気に満ちている。注目したいのは道具屋。ここにはほかの町では買えないマント系の装飾品が売られている。値段は張るものの、敵の属性攻撃に対する防御効果は抜群。ガルドに余裕が出来次第、入手していこう。



属性攻撃のダメージを30%軽減するマントは、今後の戦いで非常に役立つ。

住人から噂話を立ち聞きする

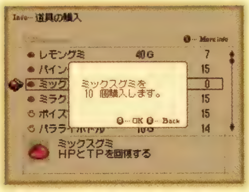
テノスに到着した一行は、宿屋前で住人の噂話を耳にする。話によると、アルベール率いる精鋭部隊が東の遺跡から帰還したらしい。アルベールはチャートNo.005（→P140）でリカルドにアンジュ誘拐を依頼した人物。一行はさっそく東の遺跡、神待ちの園に向かうことにする。



テノスでの目的はひとまず終了。神待ちの園を攻略後、再び訪れることに。

神待ちの園に向かう準備

神待ちの園に出現するモンスターの一部は、「エアスラスト」や「ライトニング」といった強力な風属性の術を使う。テノスを出発するまえに回復アイテムはもちろん、風属性に有効な装飾品、「ホットドック」や「豆スープ」などの術防御力を高める料理を用意しておくこと。



回復アイテムも多めに用意。足りなくなったときは、買いに戻ろう。

東の海岸に沿って移動する

神待ちの園はテノスの南東に位置している。それなりの移動距離があるが、テノスを出て東の海岸線に沿って南下していけば迷わず到着できる。神待ちの園はマップが広くモンスターも強敵ばかり。フィールド移動時に回復アイテムを消耗しないよう、ムダな戦闘を避けて進もう。

神待ちの園までの道のりは長い。出発まえに宿屋でセーブしておくこと。

[CHECK] テノス兵器工場をワープ

チャートNo.028（→P192）以降、飛行船で各地を行き来できるようになる。このときテノスにあるテノス兵器工場の入口に行くと、「パッと移動する?」というメッセージが表示。「はい」を選択すると、テノス兵器工場の最深部にワープできる。最深部にはアルベールがいる。彼に会いに行くときに利用しよう。

神待ちの園

BOSS VSスナイパーテノスA×2、ソルジャーテノスA
エリクシール
レシピ075
風の結晶
1040ガルド
風の石
ミックスグミ
レシピ059
S
ドワーベンアーム
1020ガルド
START
レシピ044
ライフボトル
トリート
フィールドへ(→P112)

アンジュがパーティから離脱

神待ちの園での目的地、記憶の場は最深部にある。ここは似たような景色が続き迷いやすいので、マップを確認しながら進むこと。記憶の場にたどり着くとアルベールが現われ、アンジュがパーティから離脱する。このあとに続くボス戦に備え、事前に戦闘メンバーの編成を変えておこう。

アンジュはチャートNo.026(→P184)のボス戦以降まで復帰しない。

MONSTER 術対策をして戦いに挑め

クランチメタルとシルバーマンタが使用する風属性の術がやっかい。放っておくと連発されるため、弱点の火属性の術で素早く倒してしまおう。攻撃力の高いストーンゴレムには、不用意な手出しは禁物。いったん敵の攻撃を防御して、そのあとに反撃に転じるのがおすすめだ。

クランチメタルとシルバーマンタの術は、詠唱に合わせてステップで回避。

BOSS VS スナイパーテノスA×2、ソルジャーテノスA

北の戦場(→P178)で出現した2種類のモンスターがボスとして登場する。ここは、遠距離攻撃を使うスナイパーテノスAから倒そう。苦戦するような相手ではないが、記憶の場到達の時点でアンジュを戦闘メンバーに加えていると、ふたりのキャラクターで戦わなければならなくなる。

まずはHPの低いスナイパーテノスAに的を絞って、1体ずつしとめていこう。

アンジュを連れ戻しにテノスへ

ボスを撃破後、ルカたちはアンジュを連れ去ったアルベールを追って神待ちの園を引き返す。これまでアンジュを戦闘メンバーの主力に据えていた場合、パーティの戦力が大幅に低下してしまう。その際は、帰りの道中に出現する敵シンボルには極力接触しないようにするのが賢明だ。

アンジュの穴を埋めるべく、セーブポイント周辺でレベル上げをしてもいい

●出現モンスター

No.055

クランチメタル →P248
HP 6290 重さ 中量
属性 火 水 土 風 光 闇

No.081

シルバーマンタ →P252
HP 6480 重さ 中量
属性 火 水 土 風 光 闇

No.085

ストーンゴレム →P253
HP 6680 重さ 重量
属性 火 水 土 風 光 闇

No.116

ドレステブル →P258
HP 6090 重さ 中量
属性 火 水 土 風 光 闇

No.153

ホワイトウルフ →P264
HP 5720 重さ 中量
属性 火 水 土 風 光 闇

No.161

ミラゴイル →P265
HP 6400 重さ 中量
属性 火 水 土 風 光 闇

No.087

スナイパーテノスA
BOSS →P253
HP 4490 重さ 中量
属性 火 水 土 風 光 闇

No.096

ソルジャーテノスA
BOSS →P254
HP 4490 重さ 中量
属性 火 水 土 風 光 闇

●絆値変動スキット

SKIT 179 天空城について

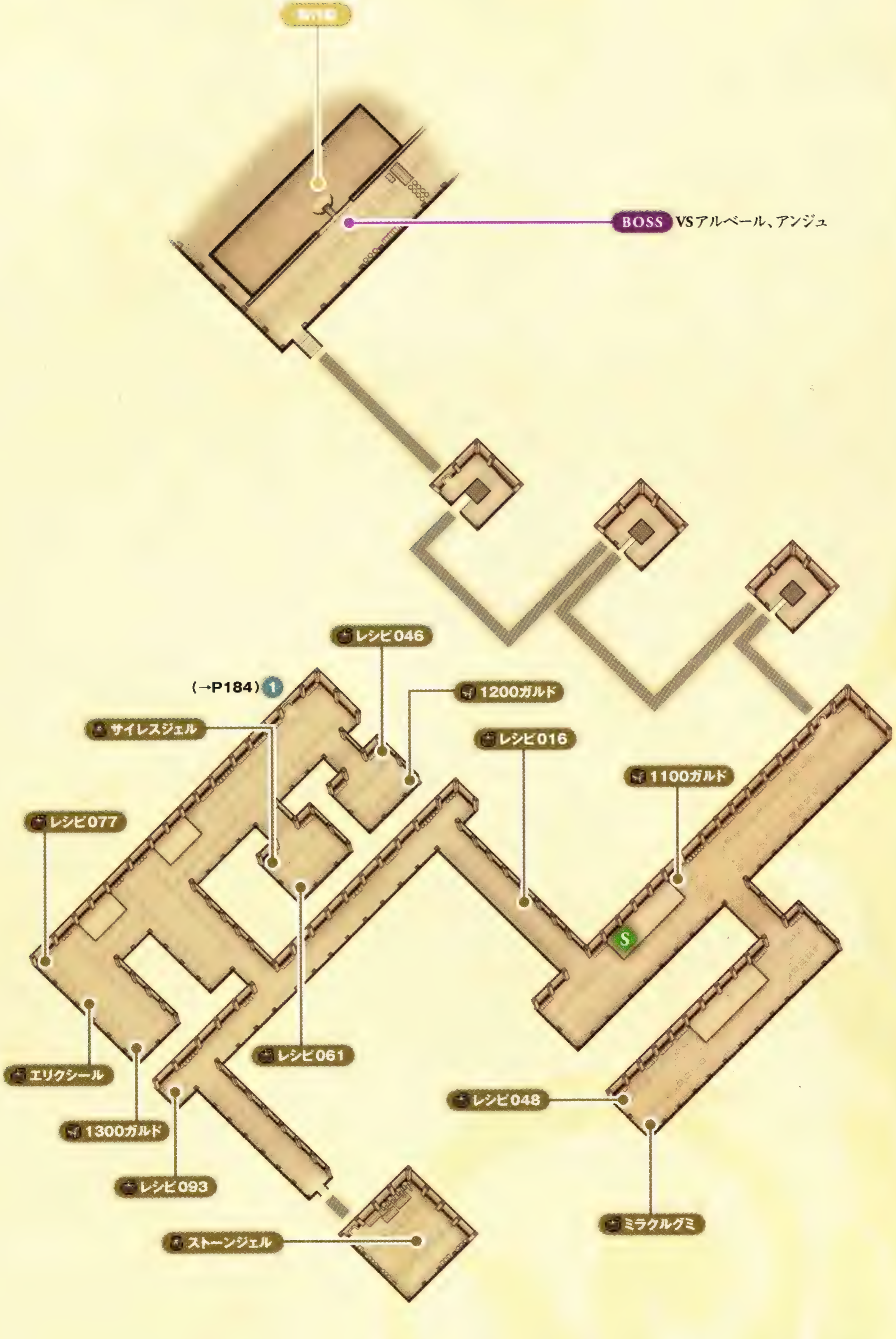
・質問をする
× +13
× +15

・意見を言う
× +12
× +15

No. 025~026 アンジュ奪回作戦〜もう一つの方法

ROUTE ●北の国テノス(→P180)〜●テノス兵器工場

テノス兵器工場



BOSS VSアルベール、アンジュ
レシピ046
(→P184) 1
1200ガルド
サイレスジェル
レシピ016
1100ガルド
レシピ077
S
エリクシール
レシピ061
1300ガルド
レシピ048
レシピ093
ミラクルグミ
ストーンジェル

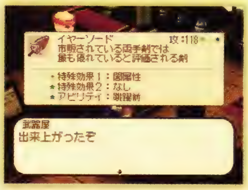
兵器工場にいるアンジュを取り返せ

連れ去られたアンジュを追ってテノスに戻ってきた一行。リカルドによるとアンジュはテノス兵器工場にいるらしい。工場の入口はテノスの町中にある。急いで救出に向かいたいところだが、最深部での戦闘は困難が予想される。下記のように対策を行なってから工場に乗り込もう。

出現モンスターは物理攻撃が中心。「肉のソテー」を用意しておきたい。

ボス戦に向けて闇属性をカスタマイズ

テノス兵器工場の最深部で戦う相手は、アルベールとアンジュ。ふたりとも闇属性が弱点となっており、武器カスタマイズで「闇属性」を付与すれば格段に戦いやすくなる。武器カスタマイズの素材は北の戦場周辺に出現するブーボアを倒し、「闇のカケラ」を拾うのが手っ取り早い。



「闇のカケラ」を素材に、「闇属性」が付与するまで見立て直してもらおう。

MONSTER 後半に現われる強敵に注意

出現モンスターはいずれも攻撃力こそ高いが、物理攻撃しか使わない。スタイルを「ガーディアン」にすると戦いやすくなるはずだ。注意したい敵は、後半に出現するスナイパーテノスBとソルジャーテノスB。HPがずば抜けて高いため、ひとまずほかの敵を倒してから撃破していこう。

動きの遅いシュエイチョウに対しては、背後に回り込むように立ち回ること。

アルベールとアンジュ、ふたりの真意

最深部まで進むと、飛行船に乗り込もうとするアルベールとアンジュに追いつく。アルベールは天空城に向かい、創世力を手に入れるつもりだという。ふたりに近づくと戦闘に突入するが、直前のタイミングにだけ発生するスキットがある。戦いを挑むまえに忘れずにチェックしておきたい。

イベント後、ふたりに近寄るまえにスキットと装備を確認しよう。

●出現モンスター

No.038

カモフラウルフ
→P245
HP 6090 重さ [illegible]
属性 火 水 土 風 光 闇

No.079

シュエイ
→P252
HP 6290 重さ [illegible]
属性 火 水 土 風 光 闇

No.080

シュエイチョウ
→P252
HP 6680 重さ [illegible]
属性 火 水 土 風 光 闇

No.088

スナイパーテノスB
→P253
HP 12000 重さ [illegible]
属性 火 水 土 風 光 闇

No.097

ソルジャーテノスB
→P255
HP 12000 重さ [illegible]
属性 火 水 土 風 光 闇

●絆値変動スキット

SKIT 181 アルベールのヤツ!

・話さない
× +10

SKIT 182 真意を確かめよう

・否定する
× +10
× +15

・言葉をにごす
× +15
× +15

BOSS VS アルベール、アンジュ

この戦いでは、アンジュを倒すのが先決。アンジュが使う「ヒール」はHPを9999も回復させるため、野放しにしておくと決着がつかないためだ。そのほかの術攻撃も強力なので、戦闘に突入するまえに「豆スープ」のような術防御力を上げる料理を食べておくといい。アルベールに対しては、装飾品の「パラライチェック」を2個装備することで、麻痺攻撃を完全に無効化できる。これらの対策を行なったうえで、アンジュに集中攻撃を仕掛けよう。のけぞりにくいアンジュにコンボを決めるためには、ヒット数の多い技や術で体勢を崩しておく必要がある。アルベールは一定量ダメージを与えると秘奥義を使ってくるため、可能な限りコンボに繋ぎ、反撃を許さず一気に倒してしまいたい。

闇属性が両者の弱点。闇属性の術が得意なリカルドを参加させよう。

アンジュさえ倒せば勝ったも同然。アルベールに集中攻撃を仕掛けよう。

●出現モンスター

No.012

アルベール
BOSS →P240
HP 27000 重さ 重量
属性 火 水 土 風 光 闇

No.014

アンジュ
BOSS →P241
HP 20000 重さ 中量
属性 火 水 土 風 光 闇

アンジュがパーティに復帰

ふたりに勝利したルカたちは、アンジュの真意を知る。そこで、アンジュはアルベールにみずからの本心をぶつけて説得するのだ。心を開いたアルベールは説得を受け入れ、考えを改める。このあとアンジュがパーティに復帰し、一行はマティウスを追うべく飛行船で天空城を目指す。

改心したアルベールは天空城へ向かうルカたちに、飛行船を託してくれる。

飛行船に乗り込み、天空城へ

飛行船が動き出すとパーティは一時解散。操縦席にいる仲間全員に話しかけてからもう一度誰かと話せば、天空城に自動的に到着する。到着の時点でパーティが合流するため、戦闘メンバーを編成し直そう。なお、到着後に飛行船に乗り込むことでテノスまで引き返すことができる。

飛行船乗り場を出ると、テノス兵器工場の入口までワープできる。

【CHECK】「如水」を盗む

テノス兵器工場に出現するシュエイからは、低確率でアンジュの武器「如水」が盗めることがある。「如水」はチャートNo.028（→P192）で訪れるサニア村の怪しい武器商人が販売しているが、この時点で入手しておけば次の目的地である天空城で非常に役立つ。アンジュがパーティに復帰したあとに、再度テノス兵器工場を探索しておくといい。

No. 027 天空城

ROUTE ●天空城

天空城

奇跡水
光の石
(→P190) 2
レシピ050
レシピ032
S
スペシフィック
レシピ018
ウィンドマント
光の石
オレンジグミ
(→P188) 1
光の石

天空城

残された天上神の大地

創世力を狙うマティウスを追って一行は天空城に降り立つ。ここでは城の最深部にたどり着くことが目的となるが、城の内部に出現するモンスターたちは非常に強力。2ヵ所にあるセーブポイントを利用し、体力を回復しながら探索を行なおう。なお、天空城ではボス戦は発生しない。

ついに天空城に到着したルカたち。最深部で天上消滅の真実が判明する。

アイテムの取り忘れに注意

天空城はクリアすると二度と来られないため、宝箱はすべて入手しておきたい。特にレシピの取り忘れには気をつけよう。また、ゴールドマンタ、シャープデバイス、ブレイドドラゴンの3種のモンスターはここでしか現われない。モンスター図鑑をコンプリートするなら必ず一度は戦っておくこと。

レシピは全部で6種類。効果が大きい料理を入手することができる。

MONSTER ブレス攻撃への対策

ベヒモスとキマイラのブレス攻撃が危険。威力の高さに加えて攻撃範囲が広く、複数の味方が大ダメージを受ける可能性がある。ブレス攻撃は敵に密着していれば当たらないため、接近戦を心がけよう。防御でテンションゲージをため、インフィニティージャムで攻撃するのも有効だ。

天空城では風属性が得意な敵が多く、スパーダの術が通じにくい点に注意。

真実を知らされたルカは……

最深部の広間に到着すると、一行はアスラとイナンナの像を発見する。そこへマティウスが現われ、自身の正体と天上が滅亡した理由が明かされるのだ。真実は知ったルカはパーティから離脱し、マティウスの元へ。その後天空城は崩壊し始め、ルカと仲間は別行動となってしまう。

真実を知り、茫然自失のルカ。創世力もマティウスに奪われることに。

●出現モンスター

No.047 キマイラ →P246
HP 7510 重さ [illegible]
属性 火 水 土 風 光 闇

No.058 グレルホルン →P245
HP 7730 重さ [illegible]
属性 火 水 土 風 光 闇

No.065 ゴールドマンタ →P249
HP 7730 重さ [illegible]
属性 火 水 土 風 光 闇

No.076 シャープデバイス →P251
HP [illegible] 重さ [illegible]
属性 火 水 土 風 光 闇

No.141 ブレイドドラゴン →P262
HP 7300 重さ [illegible]
属性 火 水 土 風 光 闇

No.146 ベヒモス →P263
HP 7730 重さ [illegible]
属性 火 水 土 風 光 闇

No.163 ユニホーンドル →P266
HP 7300 重さ [illegible]
属性 火 水 土 風 光 闇

No. 028 再会

ROUTE ●フィールド(→P112)～●サニア村～●フィールド(→P112)

サニア村

ショップリスト

怪しい武器商人		
種類	名称	買値
武器	アサルトソード	26000
	ブリザードマグ	19600
	フランベルジュ	22000
	如水	20000
	レッドレクイエム	23000
	ベアナックル	21000
防具	ゴールドアーマー	22700
	レアガード	22350
	ミスリルクローク	17300
	銀狼の闘衣	20300

シアンを連れて近くの村へ

みずから天空城の崩壊を引き起こしたルカは、地上でシアンに助けられる。目を覚ましたあと、近くにあるイリアの故郷のサニア村へ向かおう。このときシアンは同行しているが、戦闘はルカひとり。ルカが倒されると全滅となるため、敵シンボルをかわしながらサニア村を目指そう。

単身での戦闘は危険。ひとまずフィールドでセーブをしてから移動しよう。

イリア、そして仲間との再会

サニア村に入るとイリアが出迎えてくれ、ルカがパーティに復帰する。また村の奥にあるイリアの家には、ほかの仲間も揃っている。リカルドの話によると、創世力を巡りアルカの本拠地である黎明の塔で紛争が起きているらしい。そしてサニア村の南東にある黎明の塔を目指すことになる。

パーティに復帰したルカ。イリアの家で戦闘メンバーを確認しておくこと。

最終決戦に向けて装備を調えよう

サニア村では、怪しい武器商人から各種装備品を購入できる。品揃えはガルドで買える装備品の中でも、群を抜く性能を持つものばかり。黎明の塔での最終決戦に向けてぜひ揃えたい。なお、サニア村には道具屋がない。回復アイテムや装飾品が必要な場合は、ほかの町で用意しよう。

怪しい武器商人が扱う装備はどれも強力。ガルドを貯めて全員ぶん揃えたい。

便利な飛行船を入手

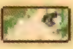
サニア村を出るとすぐ近くに飛行船がある。以降、この飛行船を使って、世界各地を自由に飛び回われるのだ。飛行船は移動速度が速く、徒歩や船では不可能な場所にも行けるため、アイテムの買い出しに便利。また「ギルド管轄立入禁止区域」にチャレンジするためにも必須だ。

黎明の塔は歩いても行けるが、飛行船を使えば戦闘をせずに到着できる。

●絆値変動スキット

SKIT 191 デュランダルの裏切り

・思う事を言う

×  +20

[CHECK] シアンに話しかけよう

サニア村を出発するまえにイリアの家にいるシアンに話しかけることで、5つの特殊会話イベント(→P306)が発生。そのうちのひとつ「なぜ創世力を守っていたの?」は覚醒率が上昇するため、見逃さないようにしたい。

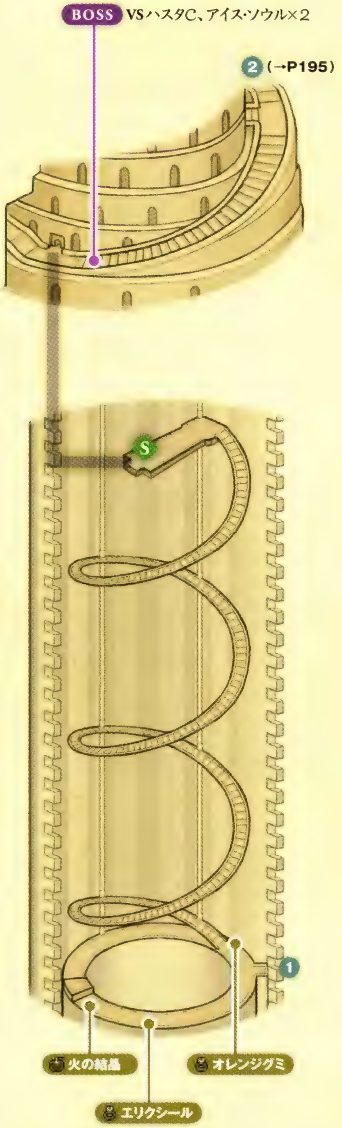
[CHECK] 飛行船で世界各地を巡る

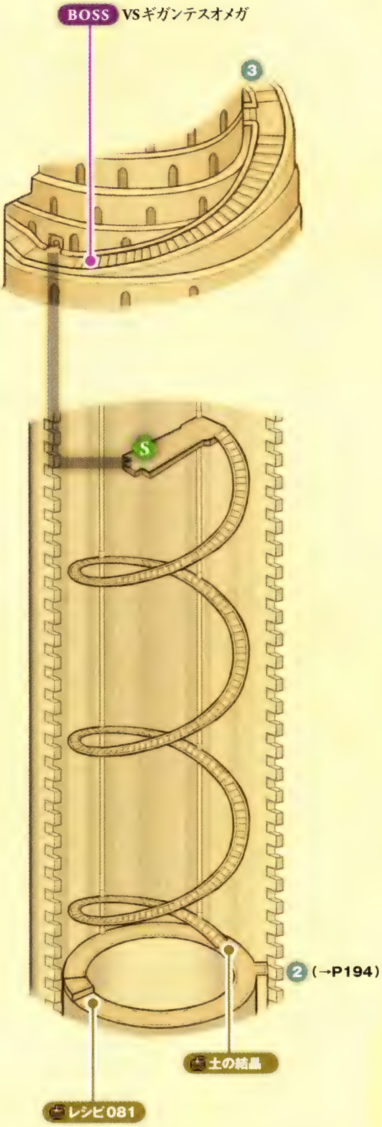
チャートNo.028では、飛行船に乗って各地を自由に移動できるようになる。ギルドでは輸送クエストが請け負えるようになり、テノス兵器工場のアルベールに話しかけることで特殊会話イベント「アルベールの趣味趣向」(→P306)が発生。幻のレシピの入手にも飛行船があると非常に便利だ。さらに、飛行船を使うことで隠しダンジョンのギルド管轄立入禁止区域に立ち入れるようになる。ギルド管轄立入禁止区域の詳細については、P232以降を参照してほしい。

No. 029～030 黎明～旅の終わりは全ての始まり

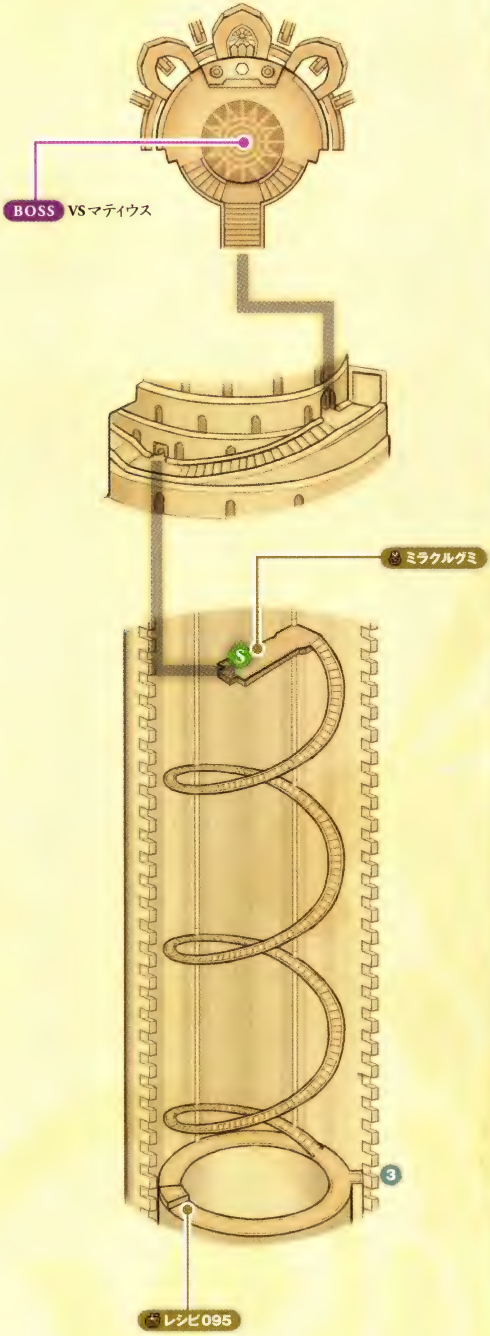
ROUTE ●黎明の塔～●王都レグヌム（→P130）

黎明の塔





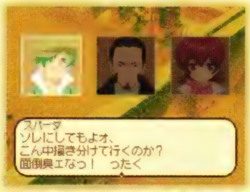
BOSS VSギガンテスオメガ
3
S
2 (→P194)
土の結晶
レシピ081



BOSS VSマティウス
ミラクルグミ
S
3
レシピ095

創世力を止めるべく、頂上を目指せ

フィールドから黎明の塔に入ったら、まずは塔内部を目指して直進。塔内部は螺旋階段状になっており、ひたすら上り続ければいい。ただし、階段とは反対方向に置かれている宝箱も忘れずに入手すること。途中にあるセーブポイントから先に進むと、それぞれボス戦が待っている。



塔の地上部分では、アルカ信者と王都軍が小競り合いを続けている。

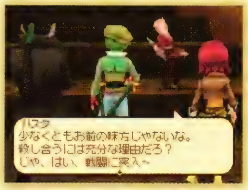
MONSTER 集中的に攻撃して各個撃破しよう

塔内部に出現するモンスターはいずれも強力。作戦「同じ敵を狙え」で確実に1体ずつ倒していかないと、消耗が激しくなる。そのため、HPが減ると分離するアブソーブチェストは、あと回しにするべき。また、イノーガニックとデスマンタは水属性が弱点。イリアを戦列に加えておくといい。

どのモンスターもHPが高い。コンボを繋ぎ、動きを封じつつ攻撃したい。

三度立ちはだかるハスタ

最初のセーブポイントを過ぎると、塔の外側に出る。そこでハスタがまたも一行を待ち構えている。ハスタは、これまで以上に強力になっているため、必ずセーブしてから臨むこと。もし、ここで苦戦するようならセーブポイントで回復しつつ、塔内部のモンスターを倒してレベルを上げよう。



またもハスタが登場。因縁深いこの男とも、いよいよ決着のとき。

BOSS VS ハスタC、アイス・ソウル×2

アイス・ソウルの撃破が最優先。ルカの火属性の術技で弱点をつこう。ハスタCには遠距離からの術と防御後の隙を突く戦法が有効。ただし、ハスタCは怒り状態になりやすく、HPが低下すると秘奥義を使用する。宙に浮かせてコンボを決め、ハスタCが怒り状態になるのを防ごう。

ハスタCは攻撃力が強化されている。HPは高めに保つように心がけよう。

●出現モンスター

No.006

アブソーブゴイル →P237
HP 8390
属性 火 水 土 風 光 闇

No.007

アブソーブチェスト →P240
HP 8390
属性 火 水 土 風 光 闇

No.009

アルカウィザード →P240
HP 4490
属性 火 水 土 風 光 闇

No.011

アルカナイト →P240
HP 4490
属性 火 水 土 風 光 闇

No.015

イノーガニック →P241
HP 8390
属性 火 水 土 風 光 闇

No.078

ジャバウォック →P251
HP 8390
属性 火 水 土 風 光 闇

No.090

セイバードラゴン →P253
HP 8390
属性 火 水 土 風 光 闇

No.113

デスマンタ →P257
HP 8390
属性 火 水 土 風 光 闇

No.124

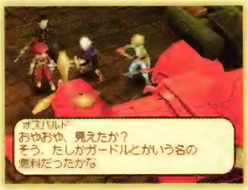
ハスタC
BOSS →P259
HP 100000
属性 火 水 土 風 光 闇

No.001

アイス・ソウル
BOSS →P237
HP 12000
属性 火 水 土 風 光 闇

創世力を求めてオズバルドも参戦

ハスタを倒したら、さらに塔を上っていこう。ふたつ目のセーブポイントの先にはオズバルドが創世力を手に入れるべく、ギガンテスオメガを駆って戦いを挑んでくる。ギガンテスオメガはハスタC以上に苦戦を強いられる相手。直前のセーブポイントに立ち寄り、回復とセーブを行なおう。



幾度となく立ちはだかったギガンテスシリーズの最終形態が登場する。

BOSS VS ギガンテスオメガ

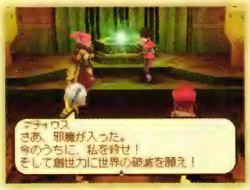
ギガンテスオメガはHPが非常に高く、長期戦は必至。弱点となる、火、水、土属性の攻撃で、効率よくダメージを与えていきたい。ギガンテスオメガの攻撃は背後にいれば当たらないものが多く、つねに背中側に回り込むように立ち回るといい。ただし、周囲に展開するバリア攻撃は背後にいてもかわせず、かなりのダメージを受けるため、HPに余力を持たせておく必要がある。また、空中での宙返りは爆撃の前兆。爆撃はギガンテスオメガの真下や背後にいれば当たらないが、続けて急降下攻撃を仕掛けてくることが多い。真下で様子をうかがい、急降下攻撃から着地した瞬間が反撃のチャンスとなる。なお低空飛行からの突進攻撃は移動速度が遅く、少しでも距離があれば防御が間に合う。

近距離から前方にステップして背後に回り込む。コンボを叩き込もう。

怒り状態の相手に攻撃するのは危険。防御や回復に徹するのが無難だ。

いざマティウスと決戦のとき

ハスタCとギガンテスオメガを倒せば、残す敵はマティウスのみ。しかし、これまでの戦いで消耗が激しいなら、一度塔を脱出することも視野に入れよう。なお、マティウスからは「流星」や「レーヴァンテイン」といった強力な武器を盗める。必要ならアンジュを戦闘メンバーに加えるといい。



創世力を手にしながら発動できなかったマティウス。これが最後の戦いだ。

●出現モンスター

No.181

レグヌムナイト
→P269
HP 4490 重さ [illegible]
属性 火 水 土 風 光 闇

No.045

ギガンテスオメガ
BOSS →P246
HP 120000 重さ [illegible]
属性 火 水 土 風 光 闇

SCENARIO

BOSS VS マティウス

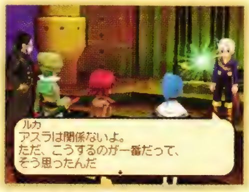
マティウスの攻撃は威力が高さに加え、気絶を誘発しやすい。全員に「ピヨチェック」を装備させて戦おう。また、全滅を回避するために、事前に戦闘陣形で仲間ふたりを後衛に設定しておくこと。特に注意したい攻撃は、地震攻撃と「メテオスウォーム」。攻撃範囲の広い前者は直前に跳び上がるため、防御で対処可能。防御すればテンションゲージが一気にたまり、インフィニティージャムや秘奥義で反撃できる。ダメージの大きい後者は発動後にフリーランや前方へのステップでかわせる。術攻撃中のマティウスは移動ができないので、コンボを決めるチャンスだ。なお、「メテオスウォーム」を食らったときはすぐにメニューを開き、火属性攻撃を軽減できる「フレアマント」を装備するといい。

地震攻撃は仲間が巻き込まれやすい。戦闘陣形で後衛に下げておくといい。

HP低下で秘奥義「魔王界滅刃」を使ってくる。最後まで油断は禁物。

ルカの真のパートナーとは?

マティウスを倒し、遂に創世力を取り戻したルカ。このときいっしょに創世力を発動させるパートナーは、ルカと一番絆値が高い仲間が選ばれる。パートナーによって創世力発動時の演出とセリフが変化するのだ。このあと、場面は自動的にルカの故郷であるレグヌムに切り替わる。



ルカは信頼する相手と創世力を発動。衰滅していた世界が再生を始める。

懐かしの我が家へ帰ろう

レグヌムで仲間たちと別れ、ルカの家に帰ると物語は終了。このとき町の外には出られないが、ショップには寄り道ができる。2周目をプレイするつもりなら、ギルドで転生石を交換しておくといい。家の前に行くとエディとニーノと再会。家に入ると両親に迎えられ、エンディングとなる。

ルカの家では懐かしいチーズスープとやさしい両親との再会が待っている。

●出現モンスター

No.157

マティウス
BOSS →P26[illegible]
HP 250000
属性 火 水 土 風 光 闇

[CHECK] グレードを確認

ギルドで交換できる各種転生石を利用すれば、2周目以降にプレイ内容を引き継げる。各種転生石はチャートNo.030のレグヌムのギルドでも交換できるが、チャートNo.029のマティウスを撃破した時点でグレードが足りないと入手は不可能。交換に必要なグレードが足りなければ、そのまえにクエストをこなしておくこと。

ギルド

Tales of Innocence PERFECT GUIDE

GUILD

ギルド攻略

Guild

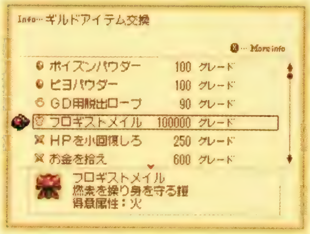
ここからは、ギルドでのクエストについて詳しく解説していく。
正しい知識を身につけ、効率よくギルドダンジョン内を探索していこう。

Guild

クエストをプレイすることのメリット

グレードを獲得して貴重品と交換

ギルドで請け負ったクエストを達成して帰還すると、クエストに応じて報酬が得られる。報酬のグレードは、ギルドアイテムと交換するための通貨で、武器、防具、レシピなど、通常のショップでは購入できない貴重な品々と交換できる(→P202)。クエスト達成時に得られるグレードは、戦闘勝利時とは比べ物にならないほど大きい。くり返しクエストを成功させ、貴重品と交換しよう。



ギルドにある武器や防具を交換するには、100000という大量のグレードが必要になる。

強敵と戦ってパーティをレベルアップ

ギルドダンジョン内では、請け負ったクエストのランクが上がるほど強力なモンスターが出現する。そのため、クエストを何回もこなしてギルドポイントを稼ぎ、高ランクのクエストを請け負えば、シナリオの序盤でも強力なモンスターと戦える。もちろん、強敵になればなるほど戦闘後に獲得できる経験値は多くなるため、パーティ全体をレベルアップするには最適の環境といえる。

ランク10のモンスターはかなりの強敵。だが、1体ごとに4000程度もの経験値がもらえる。

ギルドダンジョン内で武器、防具、素材を入手

ギルドダンジョン内には宝箱や採掘オブジェがあり、ここからアイテム、武器、防具が入手できる。ランクやギルドダンジョンの場所ごとにある程度の法則性はあるものの、入手できる中身はランダム。宝箱の中には、ショップやシナリオダンジョンでは入手できない強力な装備が入っていることもある。クエストを進めるついでにギルドダンジョンを探索し、パーティの装備を強化しよう。

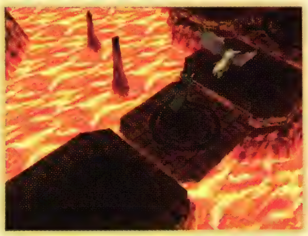
ギルドダンジョンでは、宝箱を探索することも重要。あっと驚く装備品が入手できることもある。

Guild

ギルドダンジョン

ギルドダンジョンの位置を知る

請け負った仕事の目的地となるギルドダンジョンは、各町のそばにひとつずつ存在する。下のワールドマップで町とギルドダンジョンの位置関係を確認しておこう。なお、クエストを達成すると、ギルドへ自動的に戻るかどうか選択を迫られる。「いいえ」を選ぶと自力でダンジョン入口まで戻ったあと、町まで移動する必要がある。特にやり残したことがなければ、「はい」を選択するといい。



ガラムは溶岩地帯、テノスは降雪地帯と、ギルドダンジョン内部は各町の特徴が反映されている。

→ギルドのある町とダンジョンの位置

【ギルドのある町】
- Ⓐレグヌム
- Ⓑナーオス
- Ⓒアシハラ
- Ⓓガラム
- Ⓔガルポス
- Ⓕマムート
- Ⓖテノス

【ギルドダンジョン】
- ⒶレグヌムGD
- ⒷナーオスGD
- ⒸアシハラGD
- ⒹガラムGD
- ⒺガルポスGD
- ⒻマムートGD
- ⒼテノスGD
- Ⓗ立入禁止区域

町とギルドダンジョンが近い場所で稼ぐ

7ヵ所あるギルドダンジョンのうち、アシハラとガルポスのギルドダンジョンは町までの距離が比較的近い。クエストはくり返しプレイすることが多く、町とギルドダンジョンの距離が近ければ近いほど、効率よく報酬が稼げることになる。これらのギルドダンジョンで入手できないアイテムが欲しい場合を除き、アシハラとガルポスのギルドで依頼を請け負うのが効率よく稼ぐ秘訣だ。

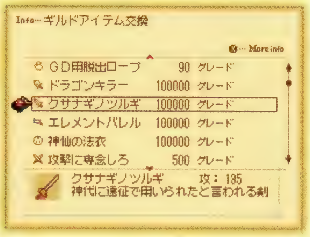
アシハラはフィールドに出ると、すぐにギルドダンジョンが見える。逆にナーオスはかなり遠い。

Guild

ギルドで交換できるアイテム

グレードを使ってアイテムと交換

クエストで稼いだグレードは、町のギルドでアイテムと交換するのに利用する。通常の道具屋とは異なり、レシピ、優先行動、転生石のような貴重品が入手できるのが特徴。ただし、グレードを入手するにはそれなりの手間がかかるため、ムダ使いは禁物。まずは冒険に役立つレシピを入手し、そのあとに戦闘で役立つ優先行動、次の周回に関わる転生石の順に交換していくといい。



各ギルドで交換できるアイテムは異なる。テノスとマムートには各キャラクターの武器がある。

グレードで交換できるアイテム一覧

種類	名称	必要グレード	販売場所						
			レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルポス	マムート	テノス
道具	ポイズンパウダー	100	○	○	○	○	○	—	—
道具	ポイズンムース	500	—	—	○	○	○	○	○
道具	ポイズンジェル	2500	—	—	—	—	—	○	○
道具	ピヨパウダー	100	○	○	○	○	○	—	—
道具	ピヨムース	500	—	—	○	○	○	○	○
道具	ピヨジェル	2500	—	—	—	—	—	○	○
道具	GD用脱出ロープ	90	○	○	○	○	○	○	○
武器	ドラゴンキラー	100000	—	—	—	—	—	—	○
武器	ドレッドトリガー	100000	—	—	—	—	—	○	—
武器	クサナギノツルギ	100000	—	—	—	—	—	—	○
武器	セントトレーサー	100000	—	—	—	—	—	○	—
武器	エレメントバレル	100000	—	—	—	—	—	—	○
武器	グレートフッカー	100000	—	—	—	—	—	○	—
防具	フロギストメイル	100000	—	○	—	—	—	—	—
防具	テクタイトガード	100000	—	—	○	—	—	—	—
防具	プリズムメイル	100000	—	—	—	○	—	—	—
防具	ジュエルクローク	100000	—	—	—	—	○	—	—
防具	オーダーガード	100000	—	—	—	—	—	○	—
防具	神仙の法衣	100000	—	—	—	—	—	—	○
レシピ	レシピ003	50	○	—	—	—	—	—	—
レシピ	レシピ005	50	○	—	—	—	—	—	—
レシピ	レシピ007	100	—	○	—	—	—	—	—
レシピ	レシピ009	150	—	—	○	—	—	—	—

種類	名称	必要グレード	販売場所						
			レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルポス	マムート	テノス
レシピ	レシピ011	200	—	—	—	○	—	—	—
レシピ	レシピ013	250	—	—	—	—	○	—	—
レシピ	レシピ015	300	—	—	—	—	—	○	—
レシピ	レシピ017	350	—	—	—	—	—	—	○
レシピ	レシピ019	350	—	—	—	—	—	—	○
レシピ	レシピ023	50	○	—	—	—	—	—	—
レシピ	レシピ025	100	—	○	—	—	—	—	—
レシピ	レシピ027	150	—	—	○	—	—	—	—
レシピ	レシピ029	200	—	—	—	○	—	—	—
レシピ	レシピ031	250	—	—	—	—	○	—	—
レシピ	レシピ033	300	—	—	—	—	—	○	—
レシピ	レシピ037	50	○	—	—	—	—	—	—
レシピ	レシピ039	100	—	○	—	—	—	—	—
レシピ	レシピ041	150	—	—	○	—	—	—	—
レシピ	レシピ043	200	—	—	—	○	—	—	—
レシピ	レシピ045	250	—	—	—	—	○	—	—
レシピ	レシピ047	300	—	—	—	—	—	○	—
レシピ	レシピ049	350	—	—	—	—	—	—	○
レシピ	レシピ054	50	○	—	—	—	—	—	—
レシピ	レシピ056	100	—	○	—	—	—	—	—
レシピ	レシピ058	150	—	—	○	—	—	—	—
レシピ	レシピ060	250	—	—	—	—	○	—	—
レシピ	レシピ062	300	—	—	—	—	—	○	—

種類	名称	必要グレード	販売場所						
			レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルポス	マムート	テノス
レシピ	レシピ064	350	—	—	—	—	—	—	○
	レシピ068	50	○	—	—	—	—	—	—
	レシピ070	100	—	○	—	—	—	—	—
	レシピ072	150	—	—	○	—	—	—	—
	レシピ074	200	—	—	—	○	—	—	—
	レシピ076	250	—	—	—	—	○	—	—
	レシピ078	300	—	—	—	—	—	○	—
	レシピ080	350	—	—	—	—	—	—	○
	レシピ082	350	—	—	—	—	—	—	○
	レシピ086	50	○	—	—	—	—	—	—
	レシピ088	100	—	○	—	—	—	—	—
	レシピ090	150	—	—	○	—	—	—	—
	レシピ096	200	—	—	—	○	—	—	—
	レシピ097	250	—	—	—	—	○	—	—
	レシピ098	300	—	—	—	—	—	○	—
	レシピ099	350	—	—	—	—	—	—	○
優先行動	攻撃に専念しろ	500	—	—	—	○	○	○	○
	術を盛大に使え	250	○	○	○	—	—	—	—
	敵を攻撃しろ	200	○	○	○	—	—	—	—
	術を使って戦え	500	—	—	○	○	○	—	—
	弱い術を使え	550	—	—	—	—	○	○	○
	空中コンボ全開で	700	—	—	—	—	○	—	—
	後衛を攻撃しろ	1400	—	—	—	○	—	—	—
	秘奥義は積極的に	1400	—	—	—	—	—	—	○
	秘奥義は消極的に	1400	—	—	—	—	—	—	○
	詠唱を阻止しろ	700	—	—	—	—	—	○	—
	違う敵を狙え	500	○	○	○	○	—	—	—
	回避行動を優先で	850	—	—	—	○	—	—	—
	消極的な行動で	900	○	—	—	—	—	—	—
	弱ったときは待機	350	—	○	—	—	—	—	—
	敵から離れろ	350	—	○	—	—	—	—	—
	HPを小回復しろ	250	○	○	○	—	—	—	—
	味方を蘇生しろ	900	—	—	○	○	○	○	○
	HPを中回復しろ	500	—	—	○	○	○	—	—
	HPを大回復しろ	1200	—	—	—	—	○	○	○
	状態異常回復優先	1500	—	○	○	○	○	○	○
	オレンジグミ使え	350	—	○	○	○	○	○	○
	レモングミ使え	350	—	—	○	○	○	○	○

種類	名称	必要グレード	販売場所						
			レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルポス	マムート	テノス
	ライフボトル使え	500	—	—	○	○	○	○	○
	敵を分析しろ	250	○	—	—	—	—	—	—
	回復アイテム使え	2400	—	—	—	—	○	○	○
	パイングミ使え	350	—	—	○	○	○	○	○
	ミックスグミ使え	350	—	—	—	○	○	○	○
	ミラクルグミ使え	500	—	—	—	—	○	○	○
	ボトルで石化治療	250	○	○	○	○	○	—	—
	ボトルで毒治療	250	○	○	○	○	○	—	—
	ボトルでマヒ治療	250	○	○	○	○	○	—	—
	ボトルで封印治療	250	○	○	○	○	○	—	—
	ボトルで気絶治療	250	○	○	○	○	○	—	—
	ボトルで状態回復	1050	—	—	—	○	○	○	○
	薬で全員HP回復	550	—	—	—	○	○	○	○
	薬で全員TP回復	550	—	—	—	○	○	○	○
	アイテムを奪え	700	—	—	○	—	—	—	—
	お金を拾え	600	○	○	○	○	○	○	○
	物を拾え	400	—	○	○	○	○	○	○
	待機しろ	1400	—	—	○	—	—	—	—
	さらにお金を拾え	2100	—	—	—	—	○	○	○
	さらに物を拾え	1600	—	—	—	—	○	○	○
貴重品	レベル転生石	8000	○	○	○	○	○	○	○
	術転生石	8000	○	○	○	○	○	○	○
	スタイル転生石	8000	○	○	○	○	○	○	○
	ガルド転生石	8000	○	○	○	○	○	○	○
	グレード転生石	16000	○	○	○	○	○	○	○
	所持品転生石	8000	○	○	○	○	○	○	○
	絆転生石	16000	○	○	○	○	○	○	○
	覚醒率転生石	16000	○	○	○	○	○	○	○
	優先行動転生石	16000	○	○	○	○	○	○	○
	ライブラリ転生石	30000	○	○	○	○	○	○	○
	ギルド転生石	16000	○	○	○	○	○	○	○
	踏破世界転生石	16000	○	○	○	○	○	○	○
	所持増加転生石1	8000	○	○	○	○	○	○	○
	所持増加転生石2	20000	○	○	○	○	○	○	○
	所持増加転生石3	50000	○	○	○	○	○	○	○

Guild
ギルドダンジョンで入手できるアイテム

採掘オブジェと宝箱

ギルドダンジョンには採掘オブジェや宝箱があり、ダンジョンの形状と同様、中身はランダム。基本的にはクエストのランクが高くなるほど、貴重な装備品、薬草、素材が入手できる可能性が高まっていく。採掘オブジェから入手できる薬草と素材は、場所、ランクによって変化する。宝箱の中身は各ギルドダンジョンで多少確率が違うものの、ランクごとに入手できるアイテムの確率が変化。P204 ~ 207には、採掘オブジェと宝箱から入手できるアイテムの確率を示した表を掲載している。欲しいアイテムを探索するのに活用しよう。

→採掘オブジェから入手できるアイテム一覧

●レグヌムGD

名称	ランク					
	1~2	3~4	5~6	7~8	9	10
ありふれた草	74.3	70.0	64.0	55.0	40.0	40.0
セボリー	5.7	6.7	8.0	10.0	13.3	13.3
ラベンダー	5.7	6.7	8.0	10.0	13.3	13.3
ベルベーヌ	2.9	3.3	4.0	5.0	6.7	6.7
バジル	2.9	3.3	4.0	5.0	6.7	6.7
レッドセボリー	1.4	1.7	2.0	2.5	3.3	3.3
レッドラベンダー	2.9	3.3	4.0	5.0	6.7	6.7
レッドカモミール	1.4	1.7	2.0	2.5	3.3	3.3
レッドベルベーヌ	1.4	1.7	2.0	2.5	3.3	3.3
アンジェリカ	1.4	1.7	2.0	2.5	3.3	3.3
ありふれた石ころ	32.7	28.2	23.0	17.1	10.1	13.0
火のカケラ	6.3	6.7	7.2	7.8	8.4	10.9
水のカケラ	6.3	6.7	7.2	7.8	8.4	10.9
土のカケラ	37.7	40.3	43.2	46.5	50.4	32.6
土の石	2.5	2.7	2.9	3.1	3.4	4.4
土の結晶	0.6	0.7	0.7	0.8	0.8	1.1
風のカケラ	1.3	1.3	1.4	1.6	1.7	2.2
光のカケラ	6.3	6.7	7.2	7.8	8.4	10.9
闇のカケラ	6.3	6.7	7.2	7.8	8.4	10.9
純白金石	—	—	—	—	—	1.1
淡輝岩	—	—	—	—	—	1.1
レグヌニウム	—	—	—	—	—	1.1

●ナーオスGD

名称	ランク					
	1~2	3~4	5~6	7~8	9	10
ありふれた草	75.4	71.2	65.3	56.4	41.4	41.4
セージ	5.8	6.8	8.2	10.3	13.8	13.8
セボリー	1.5	1.7	2.0	2.6	3.5	3.5
ラベンダー	2.9	3.4	4.1	5.1	6.9	6.9
カモミール	5.8	6.8	8.2	10.3	13.8	13.8
サフラン	2.9	3.4	4.1	5.1	6.9	6.9
レッドセージ	1.5	1.7	2.0	2.6	3.5	3.5
レッドラベンダー	1.5	1.7	2.0	2.6	3.5	3.5
レッドバジル	1.5	1.7	2.0	2.6	3.5	3.5
チェリーセージ	1.5	1.7	2.0	2.6	3.5	3.5
ありふれた石ころ	27.4	23.3	18.8	13.8	8.0	13.0
火のカケラ	1.1	1.1	1.2	1.3	1.3	2.2
水のカケラ	31.6	33.3	35.3	37.5	40.0	32.6
水の石	2.1	2.2	2.4	2.5	2.7	4.4
水の結晶	0.5	0.6	0.6	0.6	0.7	1.1
土のカケラ	1.1	1.1	1.2	1.3	1.3	2.2
風のカケラ	1.1	1.1	1.2	1.3	1.3	2.2
光のカケラ	31.6	33.3	35.3	37.5	40.0	32.6
光の石	2.1	2.2	2.4	2.5	2.7	4.4
光の結晶	0.5	0.6	0.6	0.6	0.7	1.1
闇のカケラ	1.1	1.1	1.2	1.3	1.3	2.2
聖銀鉱石	—	—	—	—	—	1.1
神武鉱石	—	—	—	—	—	1.1

●アシハラGD

名称	ランク					
	1~2	3~4	5~6	7~8	9	10
ありふれた草	24.9	21.1	16.9	12.3	7.1	11.0
セージ	28.7	30.2	31.8	33.5	35.5	27.5
セボリー	4.8	5.0	5.3	5.6	5.9	9.2
ラベンダー	1.9	2.0	2.1	2.2	2.4	3.7
カモミール	1.0	1.0	1.1	1.1	1.2	1.8
ベルベーヌ	1.9	2.0	2.1	2.2	2.4	3.7
バジル	1.0	1.0	1.1	1.1	1.2	1.8
サフラン	28.7	30.2	31.8	33.5	35.5	27.5
レッドセージ	1.9	2.0	2.1	2.2	2.4	3.7
レッドセボリー	1.9	2.0	2.1	2.2	2.4	3.7
レッドラベンダー	0.5	0.5	0.5	0.6	0.6	0.9
レッドベルベーヌ	0.5	0.5	0.5	0.6	0.6	0.9
レッドサフラン	1.0	1.0	1.1	1.1	1.2	1.8
ミント	0.5	0.5	0.5	0.6	0.6	0.9
ローズマリー	0.5	0.5	0.5	0.6	0.6	0.9
ヒレハリソウ	0.5	0.5	0.5	0.6	0.6	0.9
ありふれた石ころ	94.6	93.3	91.4	88.0	80.0	75.0
火のカケラ	1.8	2.2	2.9	4.0	6.7	6.3
土のカケラ	1.8	2.2	2.9	4.0	6.7	6.3
光のカケラ	1.8	2.2	2.9	4.0	6.7	6.3
淡輝岩	—	—	—	—	—	6.3

※数値はそのアイテムを入手できる確率(パーセンテージ:小数点第2位以下切り捨て)を示す

●ガラムGD

名称	ランク					
	1~2	3~4	5~6	7~8	9	10
ありふれた草	96.3	95.5	94.1	91.7	85.7	85.7
ヴァレリアン	1.9	2.3	2.9	4.2	7.1	7.1
ヒレハリソウ	1.9	2.3	2.9	4.2	7.1	7.1
ありふれた石ころ	27.4	23.3	18.8	13.8	8.0	12.6
火のカケラ	31.6	33.3	35.3	37.5	40.0	31.6
火の石	2.1	2.2	2.4	2.5	2.7	4.2
火の結晶	0.5	0.6	0.6	0.6	0.7	1.1
水のカケラ	1.1	1.1	1.2	1.3	1.3	2.1
土のカケラ	1.1	1.1	1.2	1.3	1.3	2.1
風のカケラ	1.1	1.1	1.2	1.3	1.3	2.1
光のカケラ	1.1	1.1	1.2	1.3	1.3	2.1
闇のカケラ	31.6	33.3	35.3	37.5	40.0	31.6
闇の石	2.1	2.2	2.4	2.5	2.7	4.2
闇の結晶	0.5	0.6	0.6	0.6	0.7	1.1
妖鉱石	—	—	—	—	—	1.1
鬼面石	—	—	—	—	—	1.1
淡輝岩	—	—	—	—	—	1.1
神武鉱石	—	—	—	—	—	1.1
ガラム超硬石	—	—	—	—	—	1.1

●ガルポスGD

名称	ランク					
	1~2	3~4	5~6	7~8	9	10
ありふれた草	24.5	20.8	16.7	12.1	7.0	10.7
セージ	1.9	2.0	2.1	2.2	2.3	3.6
ラベンダー	28.3	29.7	31.3	33.0	34.9	26.8
カモミール	28.3	29.7	31.3	33.0	34.9	26.8
ベルベーヌ	1.9	2.0	2.1	2.2	2.3	3.6
バジル	0.5	0.5	0.5	0.6	0.6	0.9
サフラン	4.7	5.0	5.2	5.5	5.8	8.9
レッドセージ	1.9	2.0	2.1	2.2	2.3	3.6
レッドラベンダー	1.9	2.0	2.1	2.2	2.3	3.6
レッドカモミール	1.9	2.0	2.1	2.2	2.3	3.6
レッドベルベーヌ	0.9	1.0	1.0	1.1	1.2	1.8
レッドバジル	0.5	0.5	0.5	0.6	0.6	0.9
ミント	0.9	1.0	1.0	1.1	1.2	1.8
チェリーセージ	0.5	0.5	0.5	0.6	0.6	0.9
キャットニップ	0.5	0.5	0.5	0.6	0.6	0.9
タイム	0.5	0.5	0.5	0.6	0.6	0.9
ヒレハリソウ	0.5	0.5	0.5	0.6	0.6	0.9
ありふれた石ころ	94.6	93.3	91.4	88.0	80.0	75.0
水のカケラ	1.8	2.2	2.9	4.0	6.7	6.3
風のカケラ	1.8	2.2	2.9	4.0	6.7	6.3
闇のカケラ	1.8	2.2	2.9	4.0	6.7	6.3
蛍輝石	—	—	—	—	—	6.3

●マムートGD

名称	ランク					
	1~2	3~4	5~6	7~8	9	10
ありふれた草	25.4	21.5	17.3	12.6	7.3	11.4
セージ	2.0	2.1	2.2	2.3	2.4	3.8
セボリー	1.0	1.0	1.1	1.1	1.2	1.9
ラベンダー	2.0	2.1	2.2	2.3	2.4	3.8
ベルベーヌ	29.3	30.8	32.4	34.3	36.4	28.6
バジル	29.3	30.8	32.4	34.3	36.4	28.6
レッドセージ	1.0	1.0	1.1	1.1	1.2	1.9
レッドセボリー	2.0	2.1	2.2	2.3	2.4	3.8
レッドラベンダー	1.0	1.0	1.1	1.1	1.2	1.9
レッドカモミール	1.0	1.0	1.1	1.1	1.2	1.9
レッドベルベーヌ	2.0	2.1	2.2	2.3	2.4	3.8
レッドバジル	2.0	2.1	2.2	2.3	2.4	3.8
レッドサフラン	0.5	0.5	0.5	0.6	0.6	1.0
ミント	0.5	0.5	0.5	0.6	0.6	1.0
ヴァレリアン	0.5	0.5	0.5	0.6	0.6	1.0
ダンデライオン	0.5	0.5	0.5	0.6	0.6	1.0
アンジェリカ	0.5	0.5	0.5	0.6	0.6	1.0
ありふれた石ころ	94.6	93.3	91.4	88.0	80.0	75.0
火のカケラ	1.8	2.2	2.9	4.0	6.7	6.3
風のカケラ	1.8	2.2	2.9	4.0	6.7	6.3
光のカケラ	1.8	2.2	2.9	4.0	6.7	6.3
妖鉱石	—	—	—	—	—	6.3

●テノスGD

名称	ランク					
	1~2	3~4	5~6	7~8	9	10
ありふれた草	96.3	95.5	94.1	91.7	85.7	85.7
タイム	1.9	2.3	2.9	4.2	7.1	7.1
ダンデライオン	1.9	2.3	2.9	4.2	7.1	7.1
ありふれた石ころ	40.9	35.9	29.9	22.7	13.8	19.7
火のカケラ	1.6	1.7	1.9	2.1	2.3	3.3
水のカケラ	1.6	1.7	1.9	2.1	2.3	3.3
土のカケラ	1.6	1.7	1.9	2.1	2.3	3.3
風のカケラ	47.2	51.3	56.1	61.9	69.0	49.2
風の石	3.2	3.4	3.7	4.1	4.6	6.6
風の結晶	0.8	0.9	0.9	1.0	1.2	1.6
光のカケラ	1.6	1.7	1.9	2.1	2.3	3.3
闇のカケラ	1.6	1.7	1.9	2.1	2.3	3.3
純白金石	—	—	—	—	—	1.6
鬼面石	—	—	—	—	—	1.6
神武鉱石	—	—	—	—	—	1.6
魔素鉱石	—	—	—	—	—	1.6

宝箱からも素材を入手

「ストーンジェル」のような、敵に状態変化を与える武器カスタムに必要な素材は、宝箱の中に入っている。右表で各ギルドダンジョンの素材入手確率をチェックして、欲しい素材の入手場所を確認しておこう。

ランクでわずかに入手確率が変化。「ストーンジェル」はガラムGDのランク1がもっとも入手確率が高い。

●ギルドダンジョンの宝箱にある素材の入手確率

名称	レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルポス	マムート	テノス
ポイズンパウダー	3.2	0.6	—	0.6	—	—	0.6
ポイズンムース	1.3	—	—	—	—	—	—
ポイズンジェル	0.3	—	—	—	—	—	—
パラライパウダー	0.6	3.2	—	0.6	—	—	0.6
パラライムース	—	1.3	—	—	—	—	—
パラライジェル	—	0.3	—	—	—	—	—
ストーンパウダー	0.6	—	—	3.2	—	—	0.6
ストーンムース	—	—	—	1.3	—	—	—
ストーンジェル	—	—	—	0.3	—	—	—
サイレスパウダー	0.6	0.6	—	—	—	—	3.1
サイレスムース	—	—	—	—	—	—	1.2
サイレスジェル	—	—	—	—	—	—	0.3
ピヨパウダー	0.6	0.6	—	0.6	—	—	3.1
ピヨムース	—	—	—	—	—	—	1.2
ピヨジェル	—	—	—	—	—	—	0.3

※数値は、ランク1～10までの平均値

➔宝箱から入手できる素材以外のアイテム一覧

種類	名称	ランク1	ランク2	ランク3	ランク4	ランク5	ランク6	ランク7	ランク8	ランク9	ランク10
ガルド	15ガルド	20.3〜23.2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	25ガルド	13.6〜15.4	0.3	—	—	—	—	—	—	—	—
	40ガルド	6.8〜7.7	18.6〜21.0	—	—	—	—	—	—	—	—
	60ガルド	3.4〜3.9	12.4〜14.0	0.3	—	—	—	—	—	—	—
	85ガルド	0.3〜0.4	6.2〜7.0	18.3〜20.5	—	—	—	—	—	—	—
	115ガルド	—	3.1〜3.5	12.2〜13.7	0.3	—	—	—	—	—	—
	150ガルド	—	0.3	6.1〜6.8	18.2〜20.4	—	—	—	—	—	—
	190ガルド	—	—	3.0〜3.4	12.1〜13.6	0.3	—	—	—	—	—
	240ガルド	—	—	0.3	6.1〜6.8	18.2〜20.5	—	—	—	—	—
	300ガルド	—	—	—	3.0〜3.4	12.2〜13.7	0.3	—	—	—	—
	370ガルド	—	—	—	0.3	6.1〜6.8	18.1〜20.3	—	—	—	—
	450ガルド	—	—	—	—	3.0〜3.4	12.1〜13.6	0.3	—	—	—
	540ガルド	—	—	—	—	0.3	6.0〜6.8	18.1〜20.3	—	—	—
	640ガルド	—	—	—	—	—	3.0〜3.4	12.0〜13.5	0.3	—	—
	760ガルド	—	—	—	—	—	0.3	6.0〜6.8	17.8〜19.9	—	—
	900ガルド	—	—	—	—	—	—	3.0〜3.4	11.8〜13.2	0.3	—
	1060ガルド	—	—	—	—	—	—	0.3	5.9〜6.6	17.8〜19.9	—
	1240ガルド	—	—	—	—	—	—	—	3.0〜3.3	11.8〜13.2	0.3
	1440ガルド	—	—	—	—	—	—	—	0.3	5.9〜6.6	17.7〜19.8
	1700ガルド	—	—	—	—	—	—	—	—	3.0〜3.3	11.8〜13.2
	2000ガルド	—	—	—	—	—	—	—	—	0.3	5.9〜6.6
	2500ガルド	—	—	—	—	—	—	—	—	—	2.9〜3.3
	3000ガルド	—	—	—	—	—	—	—	—	—	0.3
道具	アップルグミ	5.4〜6.2	5.0〜5.6	4.3〜4.8	4.2〜4.8	3.3〜3.8	3.3〜3.7	2.7〜3.0	2.7〜3.0	1.8〜2.0	1.8〜2.0
	オレンジグミ	1.7〜1.9	1.6〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7
	レモングミ	0.3〜0.4	0.6〜0.7	0.9〜1.0	1.2〜1.4	1.5〜1.7	1.8〜2.0	2.1〜2.4	2.4〜2.6	2.7〜3.0	2.9〜3.3
	パイングミ	0.3〜0.4	0.6〜0.7	0.9〜1.0	1.2〜1.4	1.5〜1.7	1.8〜2.0	2.1〜2.4	2.4〜2.6	2.7〜3.0	2.9〜3.3
	ミックスグミ	0.3〜0.4	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3
	ミラクルグミ	0.3〜0.4	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3
	スペシフィック	0.3〜0.4	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3
	トリート	0.3〜0.4	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3
	ポイズンボトル	1.0〜1.2	0.9〜1.0	0.9〜1.0	0.9〜1.0	0.9〜1.0	0.9〜1.0	0.9〜1.0	0.9〜1.0	0.9〜1.0	0.9〜1.0
	パラライボトル	1.0〜1.2	0.9〜1.0	0.9〜1.0	0.9〜1.0	0.9〜1.0	0.9〜1.0	0.9〜1.0	0.9〜1.0	0.9〜1.0	0.9〜1.0
	ストーンボトル	1.0〜1.2	0.9〜1.0	0.9〜1.0	0.9〜1.0	0.9〜1.0	0.9〜1.0	0.9〜1.0	0.9〜1.0	0.9〜1.0	0.9〜1.0
	シールボトル	0.7〜0.8	0.6〜0.7	0.6〜0.7	0.6〜0.7	0.6〜0.7	0.6〜0.7	0.6〜0.7	0.6〜0.7	0.6〜0.7	0.6〜0.7
	ウィークボトル	0.7〜0.8	0.6〜0.7	0.6〜0.7	0.6〜0.7	0.6〜0.7	0.6〜0.7	0.6〜0.7	0.6〜0.7	0.6〜0.7	0.6〜0.7
	パナシーアボトル	0.7〜0.8	0.6〜0.7	0.6〜0.7	0.6〜0.7	0.6〜0.7	0.6〜0.7	0.6〜0.7	0.6〜0.7	0.6〜0.7	0.6〜0.7
	ライフボトル	1.7〜1.9	1.6〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7
	エリクシール	0.3〜0.4	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3
	奇蹟水	0.3〜0.4	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3
	スペクタクルズ	1.7〜1.9	1.6〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7
食材	穀物／粉類	3.4〜3.9	3.1〜3.5	3.0〜3.4	3.0〜3.4	3.0〜3.4	3.0〜3.4	3.0〜3.4	3.0〜3.3	3.0〜3.3	2.9〜3.3
	肉類	2.4〜2.5	2.2〜2.4	2.1〜2.4	2.1〜2.4	2.1〜2.4	2.1〜2.4	2.1〜2.4	2.1〜2.3	2.1〜2.3	2.1〜2.3
	魚介類	2.4〜2.5	2.2〜2.4	2.1〜2.4	2.1〜2.4	2.1〜2.4	2.1〜2.4	2.1〜2.4	2.1〜2.3	2.1〜2.3	2.1〜2.3
	野菜／根菜	1.7〜1.9	1.6〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7
	卵／乳製品	1.7〜1.9	1.6〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7
	パン／麺類	3.4〜3.9	3.1〜3.5	3.0〜3.4	3.0〜3.4	3.0〜3.4	3.0〜3.4	3.0〜3.4	3.0〜3.3	3.0〜3.3	2.9〜3.3
	調味料	1.7〜1.9	1.6〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7	1.5〜1.7
	高級食材	0.3〜0.4	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3
	高級調味料	0.3〜0.4	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3
ルカ専用武器	落ちていた棒	0.3〜0.4	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3
	オブシディアン	0.7〜0.8	1.2〜1.4	0.3	—	—	—	—	—	—	—
	ヒートソード	0.3〜0.4	0.6〜0.7	1.2〜1.4	0.3	—	—	—	—	—	—
	ミスリルソード	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.4	0.3	—	—	—	—	—
	アースブレード	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.4	0.3	—	—	—	—
	アサルトソード	—	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.4	0.3	—	—	—
	光剣ワルキューレ	—	—	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.4	0.3	—	—
	フレイムソード	—	—	—	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.3	0.3	—
	デッキブラシ	—	—	—	—	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.3	0.3
	ボルテックソード	—	—	—	—	—	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.3
	魔剣ネビリム	—	—	—	—	—	—	—	—	0.3	0.6〜0.7
	SD	—	—	—	—	—	—	—	—	—	0.3
イリア専用武器	ファウストマグ	0.7〜0.8	1.2〜1.4	0.3	—	—	—	—	—	—	—
	クィックワーカー	0.3〜0.4	0.6〜0.7	1.2〜1.4	0.3	—	—	—	—	—	—
	ピットスィーパー	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.4	0.3	—	—	—	—	—
	ブリッツトリガー	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.4	0.3	—	—	—	—
	ピースキーパー	—	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.4	0.3	—	—	—
	フロードマグ	—	—	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.4	0.3	—	—

※数値はそのアイテムを入手できる確率(パーセンテージ:小数点第2位以下切り捨て)を示す

種類	名称	ランク1	ランク2	ランク3	ランク4	ランク5	ランク6	ランク7	ランク8	ランク9	ランク10
イリア専用武器	デザートベリアル	—	—	—	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.3	0.3	—
	ボルテックマグ	—	—	—	—	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.3	0.3
	パニッシャー	—	—	—	—	—	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.3
	ビリーズレガシー	—	—	—	—	—	—	—	—	0.3	0.6〜0.7
	ブリザードマグ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	0.3
スパーダ専用武器	ファイアブレード	0.7〜0.8	1.2〜1.4	0.3	—	—	—	—	—	—	—
	ウィンドレイピア	0.3〜0.4	0.6〜0.7	1.2〜1.4	0.3	—	—	—	—	—	—
	チンクエディア	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.4	0.3	—	—	—	—	—
	カッツバルゲル	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.4	0.3	—	—	—	—
	セイントレイピア	—	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.4	0.3	—	—	—
	シデン	—	—	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.4	0.3	—	—
	ヴォーパルソード	—	—	—	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.3	0.3	—
	ムラマサ	—	—	—	—	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.3	0.3
	ビームサーベル	—	—	—	—	—	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.3
	フランベルジュ	—	—	—	—	—	—	—	—	0.3	0.6〜0.7
	ライトニングS	—	—	—	—	—	—	—	—	—	0.3
アンジュ専用武器	ブレイズダガー	0.7〜0.8	1.2〜1.4	0.3	—	—	—	—	—	—	—
	バタフライナイフ	0.3〜0.4	0.6〜0.7	1.2〜1.4	0.3	—	—	—	—	—	—
	クラッシュダガー	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.4	0.3	—	—	—	—	—
	イビルハンター	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.4	0.3	—	—	—	—
	ブリザードダガー	—	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.4	0.3	—	—	—
	ブラストエッジ	—	—	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.4	0.3	—	—
	旋風	—	—	—	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.3	0.3	—
	ドミニオンダガー	—	—	—	—	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.3	0.3
	アトラスエッジ	—	—	—	—	—	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.3
	如水	—	—	—	—	—	—	—	—	0.3	0.6〜0.7
	ディバインエッジ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	0.3
リカルド専用武器	スチームライフル	0.7〜0.8	1.2〜1.4	0.3	—	—	—	—	—	—	—
	ブラッドカービン	0.3〜0.4	0.6〜0.7	1.2〜1.4	0.3	—	—	—	—	—	—
	スマートハンター	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.4	0.3	—	—	—	—	—
	ファイアライフル	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.4	0.3	—	—	—	—
	ヘルスナイパー	—	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.4	0.3	—	—	—
	アクアガンナー	—	—	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.4	0.3	—	—
	ドワーベンアーム	—	—	—	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.3	0.3	—
	ストームバレル	—	—	—	—	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.3	0.3
	フレイムガンナー	—	—	—	—	—	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.3
	フリーズカービン	—	—	—	—	—	—	—	—	0.3	0.6〜0.7
	レッドレクイエム	—	—	—	—	—	—	—	—	—	0.3
エルマーナ専用武器	ダークナックル	0.7〜0.8	1.2〜1.4	0.3	—	—	—	—	—	—	—
	ファイアアームズ	0.3〜0.4	0.6〜0.7	1.2〜1.4	0.3	—	—	—	—	—	—
	クリスタルグラブ	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.4	0.3	—	—	—	—	—
	ミスリルアームズ	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.4	0.3	—	—	—	—
	マリンフィスト	—	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.4	0.3	—	—	—
	ブラストナックル	—	—	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.4	0.3	—	—
	ウィンドナックル	—	—	—	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.3	0.3	—
	デモンズフィスト	—	—	—	—	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.3	0.3
	スローネフィスト	—	—	—	—	—	—	—	0.3	0.6〜0.7	1.2〜1.3
	アイスナックル	—	—	—	—	—	—	—	—	0.3	0.6〜0.7
	ベアナックル	—	—	—	—	—	—	—	—	—	0.3
防具	オートクチュール	0.3〜0.4	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	—	—
	ミスリルメイル	—	—	—	—	—	—	—	0.3	0.3	—
	ゴールドアーマー	—	—	—	—	—	—	—	—	0.3	0.3
	マム・ベイン	—	—	—	—	—	—	—	—	—	0.3
	レザーガード	0.3〜0.4	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3		—
	ミスリルガード	—	—	—	—	—	—	—	0.3	0.3	—
	プリンセスガード	—	—	—	—	—	—	—	—	0.3	0.3
	レアガード	—	—	—	—	—	—	—	—	—	0.3
	クローク	0.3〜0.4	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	—	—
	ドルイドクローク	—	—	—	—	—	—	0.3	0.3	0.3	—
	ミスリルクローク	—	—	—	—	—	—	—	0.3	0.3	0.3
	エルダークローク	—	—	—	—	—	—	—	—	0.3	0.3
	クイーンクローク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	0.3
	白帯の胴着	0.3〜0.4	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	—	—
	鳳凰の衣	—	—	—	—	—	—	—	0.3	0.3	—
	銀狼の闘衣	—	—	—	—	—	—	—	—	0.3	0.3
	黄龍の闘衣	—	—	—	—	—	—	—	—	—	0.3

Guild

ギルドダンジョンのモンスター

ランクによって出現モンスターが変化

ギルドダンジョンの出現モンスターは、請け負ったクエストのランクで変化。ランクが高いほど強敵が現われる。なかにはギルドダンジョンにしか出現しないモンスターもいるため、モンスター図鑑を完成させる場合は要注意。クエストを請け負わずギルドダンジョンに入ると、その時点でのギルドランクで登場する敵が出現する。

駆除クエストを請け負うと、目的達成に必要なモンスターが重点的に出現するようになる。

下にまとめた出現モンスター一覧以外に、退治クエストだけで出現する強敵(→P226)もいる。

出現モンスター一覧

No.	画像	名前	ランク	参照	HP	重さ	属性
No.022		ウルフ	Rank01	→P242	220	[illegible]	火 水 土 風 光 闇
No.026		オタオタ	Rank01	→P243	130	[illegible]	火 水 土 風 光 闇
No.103		チュンチュン	Rank01	→P256	150	[illegible]	火 水 土 風 光 闇
No.114		トータス	Rank01	→P257	780	[illegible]	火 水 土 風 光 闇 (火・水 強調)
No.128		ビー	Rank01	→P260	250	[illegible]	火 水 土 風 光 闇
No.138		ブチブリ	Rank01	→P261	180	[illegible]	火 水 土 風 光 闇
No.033		カーカー	Rank02	→P244	590	[illegible]	火 水 土 風 光 闇
No.041		ガルムウルフ	Rank02	→P245	410	中量	火 水 土 風 光 闇
No.060		ゲコゲコ	Rank02	→P248	500	[illegible]	火 水 土 風 光 闇
No.145		ヘビートータス	Rank02	→P263	650	[illegible]	火 水 土 風 光 闇 (火・水 強調)
No.171		ライガル	Rank02	→P267	540	中量	火 水 土 風 光 闇
No.039		ガルーダ	Rank03	→P245	1400	中量	火 水 土 風 光 闇
No.054		クラブス	Rank03	→P247	940	[illegible]	火 水 土 風 光 闇
No.118		ネコント	Rank03	→P258	670	中量	火 水 土 風 光 闇 (水・土 強調)
No.121		バジリスク	Rank03	→P259	1300	中量	火 水 土 風 光 闇
No.125		バット	Rank03	→P259	760	中量	火 水 土 風 光 闇
No.126		バブゲコ	Rank03	→P259	610	中量	火 水 土 風 光 闇 (火・風・光・闇 強調)
No.019		ウオント	Rank04	→P242	1090	中量	火 水 土 風 光 闇 (水・土 強調)

No.		名前	ランク	参照	HP	重さ	属性
No.067		コリュンティス	Rank04	→P250	2470	中量	火 水 土 風 光 闇
No.069		サイボア	Rank04	→P250	2230	[illegible]	火 水 土 風 光 闇
No.132		ビッグバット	Rank04	→P260	2120	中量	火 水 土 風 光 闇
No.025		エンドウルフ	Rank05	→P243	2470	[illegible]	火 水 土 風 光 闇
No.052		キングトータス	Rank05	→P247	2720	[illegible]	**火** **水** 土 風 光 闇
No.071		サラマンダー	Rank05	→P250	2990	中量	**火** **水** 土 風 光 闇
No.143		フレイムバット	Rank05	→P262	2860	[illegible]	火 水 土 風 光 闇
No.155		マッドゴレム	Rank05	→P264	3600	[illegible]	火 水 **土** **風** 光 闇
No.068		サイノッサス	Rank06	→P250	3410	中量	火 水 土 風 光 闇
No.071		サラマンダー	Rank06	→P250	2900	[illegible]	**火** **水** 土 風 光 闇
No.083		ステレオティス	Rank06	→P252	3280	中量	**火** 水 土 風 光 **闇**
No.102		チューパン	Rank06	→P255	3260	中量	火 水 土 風 光 闇
No.136		ファイア・ソウル	Rank06	→P261	3120	中量	**火** **水** 土 風 光 闇
No.159		マンドラゴラ	Rank06	→P265	2990	中量	火 水 土 風 光 闇
No.040		カルボオオトカゲ	Rank07	→P245	4320	中量	火 水 土 風 光 闇
No.053		グラスルータ	Rank07	→P247	4820	中量	火 水 土 風 光 闇
No.064		コーラルクラブ	Rank07	→P249	4060	中量	火 水 土 風 光 闇
No.115		ドライアド	Rank07	→P258	4490	中量	火 水 土 風 光 闇
No.024		エレノッサス	Rank08	→P242	5170	中量	火 水 土 風 光 闇
No.038		カモフラウルフ	Rank08	→P245	6080	中量	火 水 土 風 光 闇
No.130		ビーナイツ	Rank08	→P260	5000	中量	火 水 土 風 光 闇
No.137		ブーボア	Rank08	→P261	5530	中量	火 水 土 風 光 闇
No.037		カクトゥス	Rank09	→P245	7300	中量	火 水 土 風 光 闇
No.047		キマイラ	Rank09	→P246	7510	[illegible]	火 水 **土** **風** 光 闇
No.085		ストーンゴレム	Rank09	→P253	6880	[illegible]	火 水 **土** **風** 光 闇
No.108		デスシーカー	Rank09	→P256	7300	中量	火 水 土 風 **光** **闇**
No.153		ホワイトウルフ	Rank09	→P264	5720	中量	**火** **水** 土 風 光 闇
No.056		グリフィン	Rank10	→P248	7510	[illegible]	火 水 土 風 光 闇
No.058		グレルホルン	Rank10	→P248	7730	[illegible]	火 水 土 風 光 闇
No.146		ベヒモス	Rank10	→P263	7730	[illegible]	火 **水** **土** **風** 光 **闇**
No.163		ユニホーンドル	Rank10	→P266	7300	[illegible]	**火** 水 土 **風** 光 闇

クエストの詳細

各クエストの内容をチェック

クエストには、「探索」、「伐採」、「採掘」、「配達」、「輸送」、「保護」、「護衛」、「駆除」、「退治」、「試用」の10種類があり、それぞれ達成条件が異なる(→P035)。クエストのランクが上がるほど、もらえる3種類の報酬はアップするが、同じランクでも種類によって異なる点に注意。クエスト一覧では、ランク、名称、目的のほか、報酬や発生場所も掲載しているので、難易度と報酬のバランスがいいクエストに挑戦しよう。なお、強敵が出現する退治クエストの攻略は、P226～227で確認してから挑んでほしい。

クエスト一覧の見方

種類 ❶	ランク ❷	名称 ❸	ギルド ❹							報酬 ❺			目的 ❻
			レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルボス	マムート	テノス	グレード	ポイント	ガルド	
探索	Rank01	苗木を探索して来い！	○	○	○	○	○	○	○	240	24	130	ギルドダンジョンの2層目にある赤い宝箱から「苗木」を入手する

❶ **種類**……クエストの種類。全部で10種類あり、それぞれクリア達成条件が異なる

❷ **ランク**……クエストのランク。上がるほど敵が強くなり、成功時の報酬がアップする

❸ **名称**……各クエストの名称

❹ **ギルド**……クエストを受けられるギルドのある町

❺ **報酬**……クエスト成功時に受け取れるギルドポイントとグレードとガルド

❻ **目的**……クエストの詳しい目的

クエスト一覧

種類	ランク	名称	ギルド							報酬			目的
			レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルボス	マムート	テノス	グレード	ポイント	ガルド	
探索	Rank01	苗木を探索して来い！	○	○	○	○	○	○	○	240	24	130	ギルドダンジョンの2層目にある赤い宝箱から「苗木」を入手する
探索	Rank01	漢方薬の材料を探索して来い！	○	○	○	○	○	○	○	240	24	130	ギルドダンジョンの2層目にある赤い宝箱から「漢方薬の材料」を入手する
探索	Rank02	いなくなった子犬を探索して来い！	○	○	○	○	○	○	○	320	26	190	ギルドダンジョンの2層目にある赤い宝箱から「いなくなった子犬」を入手する
探索	Rank02	虎模様の旗を探索して来い！	○	○	○	○	○	○	○	320	26	190	ギルドダンジョンの2層目にある赤い宝箱から「虎模様の旗」を入手する

種類	ランク	名称	ギルド							報酬			目的
			レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルポス	マムート	テノス	グレード	ポイント	ガルド	
探索	Rank03	古銭コレクションを探索して来い！	○	○	○	○	○	○	○	500	29	250	ギルドダンジョンの2層目にある赤い宝箱から「古銭コレクション」を入手する
探索	Rank03	50年前の恋文を探索して来い！	○	○	○	○	○	○	○	500	29	250	ギルドダンジョンの2層目にある赤い宝箱から「50年前の恋文」を入手する
探索	Rank04	形見のペンダントを探索して来い！	—	○	○	○	○	○	○	740	33	320	ギルドダンジョンの2層目にある赤い宝箱から「形見のペンダント」を入手する
探索	Rank04	穴の開いた洗面器を探索して来い！	—	○	○	○	○	○	○	740	33	320	ギルドダンジョンの2層目にある赤い宝箱から「穴の開いた洗面器」を入手する
探索	Rank05	奪われた美術品を探索して来い！	—	—	○	○	○	○	○	900	37	400	ギルドダンジョンの2層目にある赤い宝箱から「奪われた美術品」を入手する
探索	Rank05	皇帝の家系図を探索して来い！	—	—	○	○	○	○	○	900	37	400	ギルドダンジョンの2層目にある赤い宝箱から「皇帝の家計図」を入手する
探索	Rank06	海賊の望遠鏡を探索して来い！	—	—	—	○	○	○	○	1100	42	680	ギルドダンジョンの2層目にある赤い宝箱から「海賊の望遠鏡」を入手する
探索	Rank06	羊皮紙の地図を探索して来い！	—	—	—	○	○	○	○	1100	42	680	ギルドダンジョンの2層目にある赤い宝箱から「羊皮紙の地図」を入手する
探索	Rank07	黄金の懐中時計を探索して来い！	—	—	—	—	○	○	○	1500	47	900	ギルドダンジョンの2層目にある赤い宝箱から「黄金の懐中時計」を入手する
探索	Rank07	水晶のドクロを探索して来い！	—	—	—	—	○	○	○	1500	47	900	ギルドダンジョンの2層目にある赤い宝箱から「水晶のドクロ」を入手する
探索	Rank08	仏石の鉢を探索して来い！	—	—	—	—	—	○	○	2000	57	1200	ギルドダンジョンの2層目にある赤い宝箱から「仏石の鉢」を入手する
探索	Rank08	五神山の玉の枝を探索して来い！	○	—	—	—	—	○	○	2000	57	1200	ギルドダンジョンの2層目にある赤い宝箱から「五神山の玉の枝」を入手する
探索	Rank09	火ネズミの皮衣を探索して来い！	○	○	—	—	—	—	○	2600	72	1600	ギルドダンジョンの2層目にある赤い宝箱から「火ネズミの皮衣」を入手する
探索	Rank09	龍の首の玉を探索して来い！	○	○	○	—	—	—	○	2600	72	1600	ギルドダンジョンの2層目にある赤い宝箱から「龍の首の玉」を入手する
探索	Rank10	ツバメの子安貝を探索して来い！	—	—	○	—	—	—	—	4000	100	2000	ギルドダンジョンの2層目にある赤い宝箱から「ツバメの子安貝」を入手する
探索	Rank10	錬金術の書を探索して来い！	—	—	—	○	—	—	—	4000	100	2000	ギルドダンジョンの2層目にある赤い宝箱から「錬金術の書」を入手する
探索	Rank10	プラチナの十字架を探索して来い！	—	○	—	—	—	—	—	4000	100	2000	ギルドダンジョンの2層目にある赤い宝箱から「プラチナの十字架」を入手する
伐採	Rank02	マイタケを伐採して来い！	—	—	○	—	○	○	○	320	16	190	ギルドダンジョンの薬草採掘オブジェから「マイタケ」を入手する
伐採	Rank02	千年草を伐採して来い！	—	—	○	—	○	○	○	320	16	190	ギルドダンジョンの薬草採掘オブジェから「千年草」を入手する
伐採	Rank02	ヒカリ苔を伐採して来い！	—	—	○	—	○	○	○	320	16	190	ギルドダンジョンの薬草採掘オブジェから「ヒカリ苔」を入手する
伐採	Rank02	オオバコを伐採して来い！	—	—	○	—	○	○	○	320	16	190	ギルドダンジョンの薬草採掘オブジェから「オオバコ」を入手する

種類	ランク	名称	ギルド							報酬			目的
			レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルボス	マムート	テノス	グレード	ポイント	ガルド	
伐採	Rank03	茶葉を伐採して来い！	—	—	○	—	○	○	○	500	20	250	ギルドダンジョンの薬草採掘オブジェから「茶葉」を入手する
伐採	Rank03	ミツバチの巣を伐採して来い！	—	—	○	—	○	○	○	500	20	250	ギルドダンジョンの薬草採掘オブジェから「ミツバチの巣」を入手する
伐採	Rank04	オトギリソウを伐採して来い！	—	—	○	—	○	○	○	740	26	320	ギルドダンジョンの薬草採掘オブジェから「オトギリソウ」を入手する
伐採	Rank04	サルノコシカケを伐採して来い！	—	—	○	—	○	○	○	740	26	320	ギルドダンジョンの薬草採掘オブジェから「サルノコシカケ」を入手する
伐採	Rank05	クコの実を伐採して来い！	—	—	○	—	○	○	○	900	35	400	ギルドダンジョンの薬草採掘オブジェから「クコの実」を入手する
伐採	Rank05	ビャクダンを伐採して来い！	—	—	○	—	○	○	○	900	35	400	ギルドダンジョンの薬草採掘オブジェから「ビャクダン」を入手する
伐採	Rank06	じねんじょを伐採して来い！	—	—	—	—	○	○	○	1100	50	680	ギルドダンジョンの薬草採掘オブジェから「じねんじょ」を入手する
伐採	Rank06	半島にんじんを伐採して来い！	—	—	—	—	○	○	○	1100	50	680	ギルドダンジョンの薬草採掘オブジェから「半島にんじん」を入手する
伐採	Rank07	わさびを伐採して来い！	—	—	—	—	○	○	○	1500	80	900	ギルドダンジョンの薬草採掘オブジェから「わさび」を入手する
伐採	Rank07	ヨーグルトキノコを伐採して来い！	—	—	—	—	○	○	○	1500	80	900	ギルドダンジョンの薬草採掘オブジェから「ヨーグルトキノコ」を入手する
伐採	Rank08	ラフレシアを伐採して来い！	—	—	—	—	—	○	○	2000	115	1200	ギルドダンジョンの薬草採掘オブジェから「ラフレシア」を入手する
伐採	Rank08	アガリクスタケを伐採して来い！	—	—	—	—	—	○	○	2000	115	1200	ギルドダンジョンの薬草採掘オブジェから「アガリクスタケ」を入手する
伐採	Rank09	1UPシメジを伐採して来い！	—	—	○	—	—	—	○	2600	150	1600	ギルドダンジョンの薬草採掘オブジェから「1UPシメジ」を入手する
伐採	Rank09	天然マツタケを伐採して来い！	—	—	○	—	○	—	○	2600	150	1600	ギルドダンジョンの薬草採掘オブジェから「天然マツタケ」を入手する
伐採	Rank10	冬虫夏草を伐採して来い！	—	—	—	—	○	—	—	4000	200	2000	ギルドダンジョンの薬草採掘オブジェから「冬虫夏草」を入手する
伐採	Rank10	天然霊薬キノコを伐採して来い！	—	—	—	—	—	○	—	4000	200	2000	ギルドダンジョンの薬草採掘オブジェから「天然霊薬キノコ」を入手する
採掘	Rank02	磁鉄を採掘して来い！	○	○	—	○	—	—	○	320	16	190	ギルドダンジョンの鉱石採掘オブジェから「磁鉄」を入手する
採掘	Rank02	おもしろい形の石を採掘して来い！	○	○	—	○	—	—	○	320	16	190	ギルドダンジョンの鉱石採掘オブジェから「おもしろい形の石」を入手する
採掘	Rank02	亜鉛鉱石を採掘して来い！	○	○	—	○	—	—	○	320	16	190	ギルドダンジョンの鉱石採掘オブジェから「亜鉛鉱石」を入手する
採掘	Rank02	水切りに適した石を採掘して来い！	○	○	—	○	—	—	○	320	16	190	ギルドダンジョンの鉱石採掘オブジェから「水切りに適した石」を入手する
採掘	Rank03	硫黄を採掘して来い！	○	○	—	○	—	—	○	500	20	250	ギルドダンジョンの鉱石採掘オブジェから「硫黄」を入手する

種類	ランク	名称	ギルド							報酬			目的
			レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルボス	マムート	テノス	グレード	ポイント	ガルド	
採掘	Rank03	銅鉱石を採掘して来い！	○	○	—	○	—	—	○	500	20	250	ギルドダンジョンの鉱石採掘オブジェから「銅鉱石」を入手する
	Rank04	鉄鉱石を採掘して来い！	—	○	—	○	—	—	○	740	26	320	ギルドダンジョンの鉱石採掘オブジェから「鉄鉱石」を入手する
	Rank04	化石を採掘して来い！	—	○	—	○	—	—	○	740	26	320	ギルドダンジョンの鉱石採掘オブジェから「化石」を入手する
	Rank05	石炭を採掘して来い！	—	—	—	○	—	—	○	900	35	400	ギルドダンジョンの鉱石採掘オブジェから「石炭」を入手する
	Rank05	カエデ石を採掘して来い！	—	—	—	○	—	—	○	900	35	400	ギルドダンジョンの鉱石採掘オブジェから「カエデ石」を入手する
	Rank06	銀鉱石を採掘して来い！	—	—	—	○	—	—	○	1100	50	680	ギルドダンジョンの鉱石採掘オブジェから「銀鉱石」を入手する
	Rank06	王の副葬品を採掘して来い！	—	—	—	○	—	—	○	1100	50	680	ギルドダンジョンの鉱石採掘オブジェから「王の副葬品」を入手する
	Rank07	燃える黒い水を採掘して来い！	—	—	—	—	—	—	○	1500	80	900	ギルドダンジョンの鉱石採掘オブジェから「燃える黒い水」を入手する
	Rank07	金鉱石を採掘して来い！	—	—	—	—	—	—	○	1500	80	900	ギルドダンジョンの鉱石採掘オブジェから「金鉱石」を入手する
	Rank08	ふしぎな石を採掘して来い！	—	—	—	—	—	—	○	2000	115	1200	ギルドダンジョンの鉱石採掘オブジェから「ふしぎな石」を入手する
	Rank08	白金鉱石を採掘して来い！	○	—	—	—	—	—	○	2000	115	1200	ギルドダンジョンの鉱石採掘オブジェから「白金鉱石」を入手する
	Rank09	アダマンチウムを採掘して来い！	○	○	—	—	—	—	○	2600	150	1600	ギルドダンジョンの鉱石採掘オブジェから「アダマンチウム」を入手する
	Rank09	ミスリル銀鉱石を採掘して来い！	○	○	—	○	—	—	○	2600	150	1600	ギルドダンジョンの鉱石採掘オブジェから「ミスリル銀鉱石」を入手する
	Rank10	オリハルコンを採掘して来い！	—	—	—	○	—	—	—	4000	200	2000	ギルドダンジョンの鉱石採掘オブジェから「オリハルコン」を入手する
	Rank10	土中の巨大遺跡を採掘して来い！	—	○	—	—	—	—	—	4000	200	2000	ギルドダンジョンの鉱石採掘オブジェから「土中の巨大遺跡」を入手する
配達	Rank01	ハンカチをジョージに届けろ！	○	○	○	○	○	○	○	240	24	130	ギルドダンジョンの2層目にいるジョージに「ハンカチ」を渡す
	Rank01	ハンカチをジェーンに届けろ！	○	○	○	○	○	○	○	240	24	130	ギルドダンジョンの2層目にいるジェーンに「ハンカチ」を渡す
	Rank01	お弁当をジョージに届けろ！	○	○	○	○	○	○	○	240	24	130	ギルドダンジョンの2層目にいるジョージに「お弁当」を渡す
	Rank01	お弁当をジェーンに届けろ！	○	○	○	○	○	○	○	240	24	130	ギルドダンジョンの2層目にいるジェーンに「お弁当」を渡す
	Rank02	買い物のメモをキンケードに届けろ！	○	○	○	○	○	○	○	320	26	190	ギルドダンジョンの2層目にいるキンケードに「買い物のメモ」を渡す
	Rank02	買い物のメモをグリーンに届けろ！	○	○	○	○	○	○	○	320	26	190	ギルドダンジョンの2層目にいるグリーンに「買い物のメモ」を渡す

種類	ランク	名称	ギルド							報酬			目的
			レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルポス	マムート	テノス	グレード	ポイント	ガルド	
配達	Rank02	愛用の帽子をキンケードに届けろ！	○	○	○	○	○	○	○	320	26	190	ギルドダンジョンの2層目にいるキンケードに「愛用の帽子」を渡す
	Rank02	愛用の帽子をグリーンに届けろ！	○	○	○	○	○	○	○	320	26	190	ギルドダンジョンの2層目にいるグリーンに「愛用の帽子」を渡す
	Rank03	傘をスペンサーに届けろ！	○	○	○	○	○	○	○	500	29	250	ギルドダンジョンの2層目にいるスペンサーに「傘」を渡す
	Rank03	傘をキャリーに届けろ！	○	○	○	○	○	○	○	500	29	250	ギルドダンジョンの2層目にいるキャリーに「傘」を渡す
	Rank03	本をスペンサーに届けろ！	○	○	○	○	○	○	○	500	29	250	ギルドダンジョンの2層目にいるスペンサーに「本」を渡す
	Rank03	本をキャリーに届けろ！	○	○	○	○	○	○	○	500	29	250	ギルドダンジョンの2層目にいるキャリーに「本」を渡す
	Rank04	カバンをタラスコに届けろ！	—	○	○	○	○	○	○	740	33	320	ギルドダンジョンの2層目にいるタラスコに「カバン」を渡す
	Rank04	カバンをメイに届けろ！	—	○	○	○	○	○	○	740	33	320	ギルドダンジョンの2層目にいるメイに「カバン」を渡す
	Rank04	スコップをタラスコに届けろ！	—	○	○	○	○	○	○	740	33	320	ギルドダンジョンの2層目にいるタラスコに「スコップ」を渡す
	Rank04	スコップをメイに届けろ！	—	○	○	○	○	○	○	740	33	320	ギルドダンジョンの2層目にいるメイに「スコップ」を渡す
	Rank05	上着をジェフに届けろ！	—	—	○	○	○	○	○	900	37	400	ギルドダンジョンの2層目にいるジェフに「上着」を渡す
	Rank05	上着をリンリンに届けろ！	—	—	○	○	○	○	○	900	37	400	ギルドダンジョンの2層目にいるリンリンに「上着」を渡す
	Rank05	カンテラをジェフに届けろ！	—	—	○	○	○	○	○	900	37	400	ギルドダンジョンの2層目にいるジェフに「カンテラ」を渡す
	Rank05	カンテラをリンリンに届けろ！	—	—	○	○	○	○	○	900	37	400	ギルドダンジョンの2層目にいるリンリンに「カンテラ」を渡す
	Rank06	商売道具をブリーデンに届けろ！	—	—	—	○	○	○	○	1100	42	680	ギルドダンジョンの2層目にいるブリーデンに「商売道具」を渡す
	Rank06	商売道具をアマンダに届けろ！	—	—	—	○	○	○	○	1100	42	680	ギルドダンジョンの2層目にいるアマンダに「商売道具」を渡す
	Rank06	銃とガンベルトをブリーデンに届けろ！	—	—	—	○	○	○	○	1100	42	680	ギルドダンジョンの2層目にいるブリーデンに「銃とガンベルト」を渡す
	Rank06	銃とガンベルトをアマンダに届けろ！	—	—	—	○	○	○	○	1100	42	680	ギルドダンジョンの2層目にいるアマンダに「銃とガンベルト」を渡す
	Rank07	婚約指輪をラインバックに届けろ！	—	—	—	—	○	○	○	1500	47	900	ギルドダンジョンの2層目にいるラインバックに「婚約指輪」を渡す
	Rank07	婚約指輪をリタに届けろ！	—	—	—	—	○	○	○	1500	47	900	ギルドダンジョンの2層目にいるリタに「婚約指輪」を渡す
	Rank07	形見の指輪をラインバックに届けろ！	—	—	—	—	○	○	○	1500	47	900	ギルドダンジョンの2層目にいるラインバックに「形見の指輪」を渡す

種別	ランク	名称	ギルド							報酬			目的
			レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルポス	マムート	テノス	グレード	ポイント	ガルド	
配達	Rank07	形見の指輪をリタに届けろ！	—	—	—	—	○	○	○	1500	47	900	ギルドダンジョンの2層目にいるリタに「形見の指輪」を渡す
配達	Rank08	思い出の写真をムーアに届けろ！	—	—	—	—	—	○	○	2000	57	1200	ギルドダンジョンの2層目にいるムーアに「思い出の写真」を渡す
配達	Rank08	思い出の写真をメアリーに届けろ！	○	—	—	—	—	○	○	2000	57	1200	ギルドダンジョンの2層目にいるメアリーに「思い出の写真」を渡す
配達	Rank08	油絵の風景画をムーアに届けろ！	—	—	—	—	—	○	○	2000	57	1200	ギルドダンジョンの2層目にいるムーアに「油絵の風景画」を渡す
配達	Rank08	油絵の風景画をメアリーに届けろ！	○	—	—	—	—	○	○	2000	57	1200	ギルドダンジョンの2層目にいるメアリーに「油絵の風景画」を渡す
配達	Rank09	大金をオマリーに届けろ！	○	○	—	—	—	—	○	2600	72	1600	ギルドダンジョンの2層目にいるオマリーに「大金」を渡す
配達	Rank09	大金をパティに届けろ！	○	○	—	—	—	—	○	2600	72	1600	ギルドダンジョンの2層目にいるパティに「大金」を渡す
配達	Rank09	借金の証文をオマリーに届けろ！	○	○	—	—	—	—	○	2600	72	1600	ギルドダンジョンの2層目にいるオマリーに「借金の証文」を渡す
配達	Rank09	借金の証文をパティに届けろ！	○	○	○	—	—	—	○	2600	72	1600	ギルドダンジョンの2層目にいるパティに「借金の証文」を渡す
配達	Rank10	土地の権利書をバースに届けろ！	—	—	—	—	—	○	—	4000	100	2000	ギルドダンジョンの2層目にいるバースに「土地の権利書」を渡す
配達	Rank10	土地の権利書をエリーに届けろ！	—	—	—	—	—	○	—	4000	100	2000	ギルドダンジョンの2層目にいるエリーに「土地の権利書」を渡す
配達	Rank10	巨大なダイヤをバースに届けろ！	—	—	—	—	—	○	—	4000	100	2000	ギルドダンジョンの2層目にいるバースに「巨大なダイヤ」を渡す
配達	Rank10	巨大なダイヤをエリーに届けろ！	—	—	—	—	—	○	—	4000	100	2000	ギルドダンジョンの2層目にいるエリーに「巨大なダイヤ」を渡す
輸送	Rank01	ペナントを○○ギルドに届けろ！	○	○	○	○	○	○	○	240	10	130	目的地のギルドの受付に「ペナント」を渡す。飛行船入手後に発生
輸送	Rank02	レグヌム産工芸品を○○ギルドに届けろ！	○	—	—	—	—	—	—	240	10	130	目的地のギルドの受付に「レグヌム産工芸品」を渡す。飛行船入手後に発生
輸送	Rank02	ナーオス名物漬物を○○ギルドに届けろ！	—	○	—	—	—	—	—	320	9	190	目的地のギルドの受付に「ナーオス名物漬物」を渡す。飛行船入手後に発生
輸送	Rank02	アシハラ産干物を○○ギルドに届けろ！	—	—	○	—	—	—	—	320	9	190	目的地のギルドの受付に「アシハラ産干物」を渡す。飛行船入手後に発生
輸送	Rank03	ケルム火山お守りを○○ギルドに届けろ！	—	—	—	○	—	—	—	500	8	250	目的地のギルドの受付に「ケルム火山お守り」を渡す。飛行船入手後に発生
輸送	Rank03	ガルポス干し果物を○○ギルドに届けろ！	—	—	—	—	○	—	—	500	8	250	目的地のギルドの受付に「ガルポス干し果物」を渡す。飛行船入手後に発生
輸送	Rank04	マムート饅頭を○○ギルドに届けろ！	—	—	—	—	—	○	—	740	8	320	目的地のギルドの受付に「マムート饅頭」を渡す。飛行船入手後に発生
輸送	Rank04	テノス名産地酒を○○ギルドに届けろ！	—	—	—	—	—	—	○	740	8	320	目的地のギルドの受付に「テノス名産地酒」を渡す。飛行船入手後に発生

種類	ランク	名称	ギルド							報酬			目的
			レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルボス	マムート	テノス	グレード	ポイント	ガルド	
輸送	Rank05	同窓会名簿を○○ギルドに届けろ！	—	—	—	○	—	—	○	900	8	400	目的地のギルドの受付に「同窓会名簿」を渡す。飛行船入手後に発生
	Rank05	地図の資料を○○ギルドに届けろ！	—	—	—	○	—	—	○	900	8	400	目的地のギルドの受付に「地図の資料」を渡す。飛行船入手後に発生
	Rank06	蝋封印された手紙を○○ギルドに届けろ！	—	—	—	—	○	—	—	1100	9	680	目的地のギルドの受付に「蝋封印された手紙」を渡す。飛行船入手後に発生
	Rank06	新薬のサンプルを○○ギルドに届けろ！	—	—	—	—	○	—	—	1100	9	680	目的地のギルドの受付に「新薬のサンプル」を渡す。飛行船入手後に発生
	Rank07	盗品の絵画を○○ギルドに届けろ！	—	—	—	—	—	○	—	1500	10	900	目的地のギルドの受付に「盗品の絵画」を渡す。飛行船入手後に発生
	Rank07	新曲の楽譜を○○ギルドに届けろ！	—	—	—	—	—	○	—	1500	10	900	目的地のギルドの受付に「新曲の楽譜」を渡す。飛行船入手後に発生
	Rank08	犯罪者の手配書を○○ギルドに届けろ！	○	—	—	○	—	—	○	2000	11	1200	目的地のギルドの受付に「犯罪者の手配書」を渡す。飛行船入手後に発生
	Rank08	町の公的資金を○○ギルドに届けろ！	○	—	—	○	—	—	○	2000	11	1200	目的地のギルドの受付に「町の公的資金」を渡す。飛行船入手後に発生
	Rank09	役所への陳情書を○○ギルドに届けろ！	○	○	○	○	○	○	○	2600	12	1600	目的地のギルドの受付に「役所への陳情書」を渡す。飛行船入手後に発生
	Rank09	軍の命令書を○○ギルドに届けろ！	○	○	○	○	○	○	○	2600	12	1600	目的地のギルドの受付に「軍の命令書」を渡す。飛行船入手後に発生
	Rank10	軍の極秘指令書を○○ギルドに届けろ！	○	○	○	○	○	○	○	4000	13	2000	目的地のギルドの受付に「軍の極秘指令書」を渡す。飛行船入手後に発生
	Rank10	宝物庫の地図を○○ギルドに届けろ！	○	○	○	○	○	○	○	4000	13	2000	目的地のギルドの受付に「宝物庫の地図」を渡す。飛行船入手後に発生
	Rank10	重要機密書類を○○ギルドに届けろ！	○	○	○	○	○	○	○	4000	13	2000	目的地のギルドの受付に「重要機密書類」を渡す。飛行船入手後に発生
保護	Rank01	家出少女メリーを保護しろ！	○	○	○	○	○	○	○	240	24	130	ギルドダンジョンの2層目にいる家出少女メリーに話しかける
	Rank01	家出少年ポンニャを保護しろ！	○	○	○	○	○	○	○	240	24	130	ギルドダンジョンの2層目にいる家出少年ポンニャに話しかける
	Rank02	観光客タナカさんを保護しろ！	○	○	○	○	○	○	○	320	26	190	ギルドダンジョンの2層目にいる観光客タナカさんに話しかける
	Rank02	近所のゴンベさんを保護しろ！	○	○	○	○	○	○	○	320	26	190	ギルドダンジョンの2層目にいる近所のゴンベさんに話しかける
	Rank03	夢遊患者テッドを保護しろ！	○	○	○	○	○	○	○	500	29	250	ギルドダンジョンの2層目にいる夢遊患者テッドに話しかける
	Rank03	不眠症患者ニナを保護しろ！	○	○	○	○	○	○	○	500	29	250	ギルドダンジョンの2層目にいる不眠症患者ニナに話しかける
	Rank04	登山家のヨサクを保護しろ！	—	○	○	○	○	○	○	740	33	320	ギルドダンジョンの2層目にいる登山家のヨサクに話しかける
	Rank04	山菜拾いのカエラを保護しろ！	—	○	○	○	○	○	○	740	33	320	ギルドダンジョンの2層目にいる山菜拾いのカエラに話しかける

種類	ランク	名称	ギルド							報酬			目的
			レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルポス	マムート	テノス	グレード	ポイント	ガルド	
保護	Rank05	昆虫採集家ファブを保護しろ！	—	—	○	○	○	○	○	900	37	400	ギルドダンジョンの2層目にいる昆虫採集家ファブに話しかける
保護	Rank05	野鳥観察家ターナを保護しろ！	—	—	○	○	○	○	○	900	37	400	ギルドダンジョンの2層目にいる野鳥観察家ターナに話しかける
保護	Rank06	行商人ベニーを保護しろ！	—	—	—	○	○	○	○	1100	42	680	ギルドダンジョンの2層目にいる行商人ベニーに話しかける
保護	Rank06	旅芸人メリッサを保護しろ！	—	—	—	○	○	○	○	1100	42	680	ギルドダンジョンの2層目にいる旅芸人メリッサに話しかける
保護	Rank07	引きこもりのニコを保護しろ！	—	—	—	—	○	○	○	1500	47	900	ギルドダンジョンの2層目にいる引きこもりのニコに話しかける
保護	Rank07	引きこもりのレナを保護しろ！	—	—	—	—	○	○	○	1500	47	900	ギルドダンジョンの2層目にいる引きこもりのレナに話しかける
保護	Rank08	自分探し中ハンクを保護しろ！	—	—	—	—	—	○	○	2000	57	1200	ギルドダンジョンの2層目にいる自分探し中ハンクに話しかける
保護	Rank08	傷心旅行中ラナを保護しろ！	○	—	—	—	—	○	○	2000	57	1200	ギルドダンジョンの2層目にいる傷心旅行中ラナに話しかける
保護	Rank09	修行僧イダラを保護しろ！	○	○	—	—	—	—	○	2600	72	1600	ギルドダンジョンの2層目にいる修行僧イダラに話しかける
保護	Rank09	巡回尼僧アンを保護しろ！	○	○	○	—	—	—	○	2600	72	1600	ギルドダンジョンの2層目にいる巡回尼僧アンに話しかける
保護	Rank10	冒険野郎マックを保護しろ！	○	—	○	—	○	—	○	4000	100	2000	ギルドダンジョンの2層目にいる冒険野郎マックに話しかける
保護	Rank10	女性探検家ララァを保護しろ！	—	○	—	○	—	○	—	4000	100	2000	ギルドダンジョンの2層目にいる女性探検家ララァに話しかける
護衛	Rank02	観光客を○○GDに送り届けろ！	○	○	○	○	○	○	○	100	8	40	観光客をギルドダンジョンに連れていく
護衛	Rank02	地質調査官を○○GDに送り届けろ！	○	○	○	○	○	○	○	100	8	40	地質調査官をギルドダンジョンに連れていく
護衛	Rank02	祈祷師を○○GDに送り届けろ！	○	○	○	○	○	○	○	150	9	60	祈祷師をギルドダンジョンに連れていく
護衛	Rank03	無謀な探検家を○○GDに送り届けろ！	○	○	○	○	○	○	○	150	7	60	無謀な探検家をギルドダンジョンに連れていく
護衛	Rank03	魂の冒険家を○○GDに送り届けろ！	○	○	○	○	○	○	○	200	8	80	魂の冒険家をギルドダンジョンに連れていく
護衛	Rank03	ダンジョンマニアを○○GDに送り届けろ！	○	○	○	○	○	○	○	200	8	80	ダンジョンマニアをギルドダンジョンに連れていく
護衛	Rank04	ダンジョン設計士を○○GDに送り届けろ！	—	○	○	○	○	○	○	260	8	100	ダンジョン設計士をギルドダンジョンに連れていく
護衛	Rank04	土地開発計画者を○○GDに送り届けろ！	—	○	○	○	○	○	○	260	8	100	土地開発計画者をギルドダンジョンに連れていく
護衛	Rank05	旅行プランナーを○○GDに送り届けろ！	—	—	○	○	○	○	○	290	8	160	旅行プランナーをギルドダンジョンに連れていく

種類	ランク	名称	ギルド							報酬			目的
			レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルボス	マムート	テノス	グレード	ポイント	ガルド	
護衛	Rank05	歌人を○○GDに送り届けろ！	—	—	○	○	○	○	○	290	8	160	歌人をギルドダンジョンに連れていく
護衛	Rank06	詩人を○○GDに送り届けろ！	—	—	—	○	○	○	○	400	9	190	詩人をギルドダンジョンに連れていく
護衛	Rank06	放浪画家を○○GDに送り届けろ！	—	—	—	○	○	○	○	400	9	190	放浪画家をギルドダンジョンに連れていく
護衛	Rank07	腕試し剣士を○○GDに送り届けろ！	—	—	—	—	○	○	○	600	10	220	腕試し剣士をギルドダンジョンに連れていく
護衛	Rank07	流れのガンマンを○○GDに送り届けろ！	—	—	—	—	○	○	○	600	10	220	流れのガンマンをギルドダンジョンに連れていく
護衛	Rank08	地下活動家を○○GDに送り届けろ！	—	—	—	—	—	○	○	820	11	280	地下活動家をギルドダンジョンに連れていく
護衛	Rank08	亡命者引受人を○○GDに送り届けろ！	○	—	—	—	—	○	○	820	11	280	亡命者引受人をギルドダンジョンに連れていく
護衛	Rank09	無罪の逃亡犯を○○GDに送り届けろ！	○	○	—	—	—	—	○	980	12	360	無罪の逃亡犯をギルドダンジョンに連れていく
護衛	Rank09	流れ板を○○GDに送り届けろ！	○	○	—	—	—	—	○	980	12	360	流れ板をギルドダンジョンに連れていく
護衛	Rank09	流浪の貴族を○○GDに送り届けろ！	—	—	—	—	—	○	—	1300	13	500	流浪の貴族をギルドダンジョンに連れていく
護衛	Rank10	流浪の王族を○○GDに送り届けろ！	—	○	—	—	—	—	—	1300	13	500	流浪の王族をギルドダンジョンに連れていく
駆除	Rank01	オタオタを駆除しろ！	○	○	○	○	○	○	○	240	18	130	ギルドダンジョンでオタオタを10体撃破する
駆除	Rank01	トータスを駆除しろ！	○	○	○	○	○	○	○	240	18	130	ギルドダンジョンでトータスを10体撃破する
駆除	Rank01	チュンチュンを駆除しろ！	○	○	○	○	○	○	○	240	18	130	ギルドダンジョンでチュンチュンを10体撃破する
駆除	Rank01	プチプリを駆除しろ！	○	○	○	○	○	○	○	240	18	130	ギルドダンジョンでプチプリを10体撃破する
駆除	Rank01	ウルフを駆除しろ！	○	○	○	○	○	○	○	240	18	130	ギルドダンジョンでウルフを10体撃破する
駆除	Rank01	ビーを駆除しろ！	○	○	○	○	○	○	○	240	18	130	ギルドダンジョンでビーを10体撃破する
駆除	Rank02	ガルムウルフを駆除しろ！	○	○	○	○	○	○	○	320	19	190	ギルドダンジョンでガルムウルフを10体撃破する
駆除	Rank02	カーカーを駆除しろ！	○	○	○	○	○	○	○	320	19	190	ギルドダンジョンでカーカーを10体撃破する
駆除	Rank02	ゲコゲコを駆除しろ！	○	○	○	○	○	○	○	320	19	190	ギルドダンジョンでゲコゲコを10体撃破する
駆除	Rank02	ヘビートータスを駆除しろ！	○	○	○	○	○	○	○	320	19	190	ギルドダンジョン内でヘビートータスを10体撃破する

種類	ランク	名称	ギルド							報酬			目的
			レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルボス	マムート	テノス	グレード	ポイント	ガルド	
駆除	Rank03	パブゲコを駆除しろ！	○	○	○	○	○	○	○	500	20	250	ギルドダンジョンでパブゲコを10体撃破する
	Rank03	ネコントを駆除しろ！	○	○	○	○	○	○	○	500	20	250	ギルドダンジョンでネコントを10体撃破する
	Rank03	コパンを駆除しろ！	○	○	○	○	○	○	○	500	20	250	ギルドダンジョンでコパンを10体撃破する
	Rank03	バジリスクを駆除しろ！	○	○	○	○	○	○	○	500	20	250	ギルドダンジョンでバジリスクを10体撃破する
	Rank03	クラブスを駆除しろ！	○	○	○	○	○	○	○	500	20	250	ギルドダンジョンでクラブスを10体撃破する
	Rank03	ガルーダを駆除しろ！	○	○	○	○	○	○	○	500	20	250	ギルドダンジョンでガルーダを10体撃破する
	Rank04	ウオントを駆除しろ！	—	○	○	○	○	○	○	740	22	320	ギルドダンジョンでウオントを10体撃破する
	Rank04	ビッグバットを駆除しろ！	—	○	○	○	○	○	○	740	22	320	ギルドダンジョンでビッグバットを10体撃破する
	Rank04	サイボアを駆除しろ！	—	○	○	○	○	○	○	740	22	320	ギルドダンジョンでサイボアを10体撃破する
	Rank04	コリュンティスを駆除しろ！	—	○	○	○	○	○	○	740	22	320	ギルドダンジョンでコリュンティスを10体撃破する
	Rank05	エントウルフを駆除しろ！	—	—	○	○	○	○	○	900	25	400	ギルドダンジョンでエントウルフを10体撃破する
	Rank05	マッドゴレムを駆除しろ！	—	—	○	○	○	○	○	900	25	400	ギルドダンジョンでマッドゴレムを10体撃破する
	Rank05	フレイムバットを駆除しろ！	—	—	○	○	○	○	○	900	25	400	ギルドダンジョンでフレイムバットを10体撃破する
	Rank05	サラマンダーを駆除しろ！	—	—	○	○	○	○	○	900	25	400	ギルドダンジョンでサラマンダーを10体撃破する
	Rank06	マンドラゴラを駆除しろ！	—	—	○	○	○	○	○	1100	28	680	ギルドダンジョンでマンドラゴラを10体撃破する
	Rank06	ファイア・ソウルを駆除しろ！	—	—	○	○	○	○	○	1100	28	680	ギルドダンジョンでファイア・ソウルを10体撃破する
	Rank06	ステレオティスを駆除しろ！	—	—	○	○	○	○	○	1100	28	680	ギルドダンジョンでステレオティスを10体撃破する
	Rank06	ビーワーカーを駆除しろ！	—	—	○	○	○	○	○	1100	28	680	ギルドダンジョンでビーワーカーを10体撃破する
	Rank06	ウリボアを駆除しろ！	—	—	○	○	○	○	○	1100	28	680	ギルドダンジョンでウリボアを10体撃破する
	Rank06	チューパンを駆除しろ！	—	—	○	○	○	○	○	1100	28	680	ギルドダンジョンでチューパンを10体撃破する
	Rank06	サイノッサスを駆除しろ！	—	—	○	○	○	○	○	1100	28	680	ギルドダンジョンでサイノッサスを10体撃破する

種類	ランク	名称	ギルド							報酬			目的
			レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルボス	マムート	テノス	グレード	ポイント	ガルド	
駆除	Rank06	ソブルテンを駆除しろ！	—	—	○	○	○	○	○	1100	28	680	ギルドダンジョンでソブルテンを10体撃破する
	Rank07	ガルポオオトカゲを駆除しろ！	—	—	—	○	○	○	○	1500	32	900	ギルドダンジョンでガルポオオトカゲを10体撃破する
	Rank07	ローボアを駆除しろ！	—	—	—	○	○	○	○	1500	32	900	ギルドダンジョンでローボアを10体撃破する
	Rank07	コーラルクラブを駆除しろ！	—	—	—	○	○	○	○	1500	32	900	ギルドダンジョンでコーラルクラブを10体撃破する
	Rank07	ライガーを駆除しろ！	—	—	—	○	○	○	○	1500	32	900	ギルドダンジョンでライガーを10体撃破する
	Rank07	グラスルーダを駆除しろ！	—	—	—	○	○	○	○	1500	32	900	ギルドダンジョンでグラスルーダを10体撃破する
	Rank08	カモフラウルフを駆除しろ！	—	—	—	—	○	○	○	2000	38	1200	ギルドダンジョンでカモフラウルフを10体撃破する
	Rank08	ビーナイツを駆除しろ！	—	—	—	—	○	○	○	2000	38	1200	ギルドダンジョンでビーナイツを10体撃破する
	Rank08	エレノッサスを駆除しろ！	—	—	—	—	○	○	○	2000	38	1200	ギルドダンジョンでエレノッサスを10体撃破する
	Rank08	ブーボアを駆除しろ！	—	—	—	—	○	○	○	2000	38	1200	ギルドダンジョンでブーボアを10体撃破する
	Rank09	アイスバットを駆除しろ！	—	—	—	—	—	○	○	2600	48	1600	ギルドダンジョンでアイスバットを10体撃破する
	Rank09	ホワイトウルフを駆除しろ！	—	—	—	—	—	○	○	2600	48	1600	ギルドダンジョンでホワイトウルフを10体撃破する
	Rank09	カクトゥスを駆除しろ！	—	—	—	—	—	○	○	2600	48	1600	ギルドダンジョンでカクトゥスを10体撃破する
	Rank09	キマイラを駆除しろ！	—	—	—	—	—	○	○	2600	48	1600	ギルドダンジョンでキマイラを10体撃破する
	Rank10	グリフィンを駆除しろ！	—	—	—	—	—	—	○	4000	66	2000	ギルドダンジョンでグリフィンを10体撃破する
	Rank10	ユニホーンドルを駆除しろ！	—	—	—	—	—	—	○	4000	66	2000	ギルドダンジョンでユニホーンドルを10体撃破する
	Rank10	グレルホルンを駆除しろ！	—	—	—	○	—	—	○	4000	66	2000	ギルドダンジョンでグレルホルンを10体撃破する
	Rank10	ベヒモスを駆除しろ！	—	—	—	○	—	—	○	4000	66	2000	ギルドダンジョンでベヒモスを10体撃破する
退治	Rank01	【危険】ライガルを退治しろ！	○	○	○	○	○	○	○	300	28	130	ギルドダンジョンの2層目にいるライガルを撃破する(→P226)
	Rank01	【危険】アルカソードマンを退治しろ！	—	—	—	—	—	—	○	125	10	50	ギルドダンジョンの2層目にいるアルカソードマンを撃破する(→P226)
	Rank01	【危険】アマードボアを退治しろ！	○	○	○	○	○	○	○	400	29	190	ギルドダンジョンの2層目にいるアマードボアを撃破する(→P226)

種類	ランク	名称	ギルド							報酬			目的
			レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルボス	マムート	テノス	グレード	ポイント	ガルド	
退治	Rank02	【危険】イワーントを退治しろ！	○	○	○	○	○	○	○	400	29	190	ギルドダンジョンの2層目にいるイワーントを撃破する(→P226)
	Rank02	【危険】レドゲコを退治しろ！	○	○	○	○	○	○	○	625	32	250	ギルドダンジョンの2層目にいるレドゲコを撃破する(→P226)
	Rank03	【危険】マッドゴレムを退治しろ！	○	○	○	○	○	○	○	925	36	320	ギルドダンジョンの2層目にいるマッドゴレムを撃破する(→P226)
	Rank03	【危険】キングトータスを退治しろ！	○	○	○	○	○	○	○	925	36	320	ギルドダンジョンの2層目にいるキングトータスを撃破する(→P226)
	Rank04	【危険】ドライアドを退治しろ！	—	○	○	○	○	○	○	1125	40	400	ギルドダンジョンの2層目にいるドライアドを撃破する(→P226)
	Rank04	【危険】サンドファングを退治しろ！	—	○	○	○	○	○	○	1125	40	400	ギルドダンジョンの2層目にいるサンドファングを撃破する(→P226)
	Rank05	【危険】ブラックバットを退治しろ！	—	—	○	○	○	○	○	1375	45	680	ギルドダンジョンの2層目にいるブラックバットを撃破する(→P226)
	Rank05	【危険】トレントを退治しろ！	—	—	○	○	○	○	○	1375	45	680	ギルドダンジョンの2層目にいるトレントを撃破する(→P226)
	Rank05	【危険】タイラントタスを退治しろ！	—	—	○	○	○	○	○	1375	45	680	ギルドダンジョンの2層目にいるタイラントタスを撃破する(→P226)
	Rank06	【危険】ライガスを退治しろ！	—	—	—	○	○	○	○	1875	50	900	ギルドダンジョンの2層目にいるライガスを撃破する(→P227)
	Rank06	【危険】スノウトレントを退治しろ！	—	—	—	○	○	○	○	1875	50	900	ギルドダンジョンの2層目にいるスノウトレントを撃破する(→P227)
	Rank07	【危険】デスビーナイツを退治しろ！	—	—	—	—	○	○	○	2500	60	1200	ギルドダンジョンの2層目にいるデスビーナイツを撃破する(→P227)
	Rank07	【危険】アイス・ソウルを退治しろ！	—	—	—	—	○	○	○	2500	60	1200	ギルドダンジョンの2層目にいるアイス・ソウルを撃破する(→P227)
	Rank08	【危険】ラーヴァゴレムを退治しろ！	—	—	—	—	—	○	○	3250	70	1600	ギルドダンジョンの2層目にいるラーヴァゴレムを撃破する(→P227)
	Rank08	【危険】アイスリザードを退治しろ！	—	—	—	—	—	○	○	3250	70	1600	ギルドダンジョンの2層目にいるアイスリザードを撃破する(→P227)
	Rank08	【危険】スティールクラブを退治しろ！	—	—	—	—	—	○	○	3250	70	1600	ギルドダンジョンの2層目にいるスティールクラブを撃破する(→P227)
	Rank09	【危険】アルラウネを退治しろ！	—	—	—	—	—	—	○	4000	85	2000	ギルドダンジョンの2層目にいるアルラウネを撃破する(→P227)
	Rank09	【危険】ステレックスを退治しろ！	—	—	—	—	—	—	○	4000	85	2000	ギルドダンジョンの2層目にいるステレックスを撃破する(→P227)
	Rank09	【危険】ウドゴレムを退治しろ！	—	—	—	—	—	—	○	4000	85	2000	ギルドダンジョンの2層目にいるウドゴレムを撃破する(→P227)
	Rank09	【危険】ライガンを退治しろ！	—	—	—	—	—	—	○	4000	85	2000	ギルドダンジョンの2層目にいるライガンを撃破する(→P227)
	Rank10	【危険】センサスを退治しろ！	○	—	—	—	—	—	—	5000	100	2500	ギルドダンジョンの2層目にいるセンサスを撃破する(→P227)

種類	ランク	名称	ギルド							報酬			目的
			レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルボス	マムート	テノス	グレード	ポイント	ガルド	
退治	Rank10	【危険】フレイム・ソウルを退治しろ！	—	○	—	—	—	—	—	5000	100	2500	ギルドダンジョンの2層目にいるフレイム・ソウルを撃破する(→P227)
試用	Rank01	護身用の銃を試して来い！	○	○	○	○	○	○	○	240	24	130	ギルドダンジョン内でイリアを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank01	気持ちのいい剣を試して来い！	○	○	○	○	○	○	○	240	24	130	ギルドダンジョン内でルカを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank01	模造刀を試して来い！	○	○	○	○	○	○	○	240	24	130	ギルドダンジョン内でスパーダを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank01	くだものナイフを試して来い！	○	○	○	○	○	○	○	240	24	130	ギルドダンジョン内でアンジュを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank01	低射程のライフルを試して来い！	○	○	○	○	○	○	○	240	24	130	ギルドダンジョン内でリカルドを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank01	拳奴の籠手を試して来い！	○	○	○	○	○	○	○	240	24	130	ギルドダンジョン内でエルマーナを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank01	早口の護服を試して来い！	○	○	○	○	○	○	○	240	24	130	ギルドダンジョン内で戦闘に10回勝利する
	Rank01	やる気ゼロの鎧を試して来い！	○	○	○	○	○	○	○	240	24	130	ギルドダンジョン内で戦闘に10回勝利する
	Rank02	すごい切れ味丸を試して来い！	○	○	○	○	○	○	○	320	26	190	ギルドダンジョン内でルカを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank02	旧式の銃を試して来い！	○	○	○	○	○	○	○	320	26	190	ギルドダンジョン内でイリアを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank02	見掛け倒しの剣を試して来い！	○	○	○	○	○	○	○	320	26	190	ギルドダンジョン内でスパーダを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank02	ブッチャーナイフを試して来い！	○	○	○	○	○	○	○	320	26	190	ギルドダンジョン内でアンジュを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank02	古臭いライフルを試して来い！	○	○	○	○	○	○	○	320	26	190	ギルドダンジョン内でリカルドを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank02	リベットナックルを試して来い！	○	○	○	○	○	○	○	320	26	190	ギルドダンジョン内でエルマーナを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank02	舞踏会用のドレスを試して来い！	○	○	○	○	○	○	○	320	26	190	ギルドダンジョン内で戦闘に10回勝利する
	Rank02	皮ツナギを試して来い！	○	○	○	○	○	○	○	320	26	190	ギルドダンジョン内で戦闘に10回勝利する
	Rank03	ハヤブサの剣を試して来い！	○	○	○	○	○	○	○	500	29	250	ギルドダンジョン内でルカを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank03	メンテが簡単な銃を試して来い！	○	○	○	○	○	○	○	500	29	250	ギルドダンジョン内でイリアを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank03	贈答用の剣を試して来い！	○	○	○	○	○	○	○	500	29	250	ギルドダンジョン内でスパーダを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank03	ヒゴノカミを試して来い！	○	○	○	○	○	○	○	500	29	250	ギルドダンジョン内でアンジュを戦闘に参加させた状態で10回勝利する

種別	ランク	名称	ギルド							報酬			目的
			レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルボス	マムート	テノス	グレード	ポイント	ガルド	
試用	Rank03	手製のライフルを試して来い！	○	○	○	○	○	○	○	500	29	250	ギルドダンジョン内でリカルドを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank03	ふわふわグローブを試して来い！	○	○	○	○	○	○	○	500	29	250	ギルドダンジョン内でエルマーナを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank03	レインコートを試して来い！	○	○	○	○	○	○	○	500	29	250	ギルドダンジョン内で戦闘に10回勝利する
	Rank03	巡礼用のローブを試して来い！	○	○	○	○	○	○	○	500	29	250	ギルドダンジョン内で戦闘に10回勝利する
	Rank04	ピヨピヨ吸血の剣を試して来い！	—	○	○	○	○	○	○	740	33	320	ギルドダンジョン内でルカを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank04	競技用の銃を試して来い！	—	○	○	○	○	○	○	740	33	320	ギルドダンジョン内でイリアを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank04	儀式用の剣を試して来い！	—	○	○	○	○	○	○	740	33	320	ギルドダンジョン内でスパーダを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank04	ジャックナイフを試して来い！	—	○	○	○	○	○	○	740	33	320	ギルドダンジョン内でアンジュを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank04	ポーチャーバレルを試して来い！	—	○	○	○	○	○	○	740	33	320	ギルドダンジョン内でリカルドを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank04	ラッシュアームズを試して来い！	—	○	○	○	○	○	○	740	33	320	ギルドダンジョン内でエルマーナを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank04	打たれ弱い鎧を試して来い！	—	○	○	○	○	○	○	1500	61	600	ギルドダンジョン内で戦闘に10回勝利する
	Rank04	防弾チョッキを試して来い！	—	○	○	○	○	○	○	740	33	320	ギルドダンジョン内で戦闘に10回勝利する
	Rank05	戦士養成剣を試して来い！	—	—	○	○	○	○	○	900	37	400	ギルドダンジョン内でルカを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank05	形見の銃を試して来い！	—	—	○	○	○	○	○	900	37	400	ギルドダンジョン内でイリアを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank05	剣舞用の剣を試して来い！	—	—	○	○	○	○	○	900	37	400	ギルドダンジョン内でスパーダを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank05	骨董品の短刀を試して来い！	—	—	○	○	○	○	○	900	37	400	ギルドダンジョン内でアンジュを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank05	門番のライフルを試して来い！	—	—	○	○	○	○	○	900	37	400	ギルドダンジョン内でリカルドを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank05	アニマルパンチを試して来い！	—	—	○	○	○	○	○	900	37	400	ギルドダンジョン内でエルマーナを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank05	ストーンアーマーを試して来い！	—	—	○	○	○	○	○	900	37	400	ギルドダンジョン内で戦闘に10回勝利する
	Rank05	当世具足を試して来い！	—	—	○	○	○	○	○	900	37	400	ギルドダンジョン内で戦闘に10回勝利する
	Rank06	量産品の剣を試して来い！	—	—	—	○	○	○	○	1100	42	680	ギルドダンジョン内でルカを戦闘に参加させた状態で10回勝利する

種別	ランク	名称	ギルド							報酬			目的
			レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルボス	マムート	テノス	グレード	ポイント	ガルド	
試用	Rank06	軍用拳銃を試して来い！	—	—	—	○	○	○	○	1100	42	680	ギルドダンジョン内でイリアを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank06	新素材製の剣を試して来い！	—	—	—	○	○	○	○	1100	42	680	ギルドダンジョン内でスパーダを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank06	宝石柄のナイフを試して来い！	—	—	—	○	○	○	○	1100	42	680	ギルドダンジョン内でアンジュを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank06	用心棒のライフルを試して来い！	—	—	—	○	○	○	○	1100	42	680	ギルドダンジョン内でリカルドを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank06	チャンプフィストを試して来い！	—	—	—	○	○	○	○	1100	42	680	ギルドダンジョン内でエルマーナを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank06	レジストローブを試して来い！	—	—	—	○	○	○	○	1100	42	680	ギルドダンジョン内で戦闘に10回勝利する
	Rank06	星の光のドレスを試して来い！	—	—	—	○	○	○	○	1100	42	680	ギルドダンジョン内で戦闘に10回勝利する
	Rank07	牛刀を試して来い！	—	—	—	—	○	○	○	1500	47	900	ギルドダンジョン内でルカを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank07	エージェントの銃を試して来い！	—	—	—	—	○	○	○	1500	47	900	ギルドダンジョン内でイリアを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank07	美しい刃文の刀を試して来い！	—	—	—	—	○	○	○	1500	47	900	ギルドダンジョン内でスパーダを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank07	破魔の短刀を試して来い！	—	—	—	—	○	○	○	1500	47	900	ギルドダンジョン内でアンジュを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank07	銃士のライフルを試して来い！	—	—	—	—	○	○	○	1500	47	900	ギルドダンジョン内でリカルドを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank07	膂力発揮の籠手を試して来い！	—	—	—	—	○	○	○	1500	47	900	ギルドダンジョン内でエルマーナを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank07	獅子王の鎧を試して来い！	—	—	—	—	○	○	○	3000	90	1800	ギルドダンジョン内で戦闘に10回勝利する
	Rank07	親衛隊の軍服を試して来い！	—	—	—	—	○	○	○	1500	47	900	ギルドダンジョン内で戦闘に10回勝利する
	Rank08	岩斬剣を試して来い！	—	—	—	—	—	○	○	2000	57	1200	ギルドダンジョン内でルカを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank08	闘士の銃を試して来い！	—	—	—	—	—	○	○	2000	57	1200	ギルドダンジョン内でイリアを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank08	古代王朝の遺品を試して来い！	—	—	—	—	—	○	○	2000	57	1200	ギルドダンジョン内でスパーダを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank08	封印されし短刀を試して来い！	—	—	—	—	—	○	○	2000	57	1200	ギルドダンジョン内でアンジュを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank08	コマンダーバレルを試して来い！	—	—	—	—	—	○	○	2000	57	1200	ギルドダンジョン内でリカルドを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank08	ヘビーパンチャーを試して来い！	—	—	—	—	—	○	○	2000	57	1200	ギルドダンジョン内でエルマーナを戦闘に参加させた状態で10回勝利する

種類	ランク	名称	ギルド							報酬			目的
			レグヌム	ナーオス	アシハラ	ガラム	ガルボス	マムート	テノス	グレード	ポイント	ガルド	
試用	Rank08	大魔導師のお古を試して来い！	—	—	—	—	—	○	○	2000	57	1200	ギルドダンジョン内で戦闘に10回勝利する
	Rank08	消防隊の耐火服を試して来い！	—	—	—	—	—	○	○	2000	57	1200	ギルドダンジョン内で戦闘に10回勝利する
	Rank09	先祖伝来の剣を試して来い！	○	—	—	—	—	—	○	2600	72	1600	ギルドダンジョン内でルカを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank09	インサイダーを試して来い！	○	—	—	—	—	—	○	2600	72	1600	ギルドダンジョン内でイリアを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank09	雌雄一体の剣を試して来い！	○	—	—	—	—	—	○	2600	72	1600	ギルドダンジョン内でスパーダを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank09	名匠の傑作品を試して来い！	○	—	—	—	—	—	○	2600	72	1600	ギルドダンジョン内でアンジュを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank09	反逆者の遺志を試して来い！	○	—	—	—	—	—	○	2600	72	1600	ギルドダンジョン内でリカルドを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank09	鬼殺しの籠手を試して来い！	○	—	—	—	—	—	○	2600	72	1600	ギルドダンジョン内でエルマーナを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank09	よれよれのコートを試して来い！	—	—	○	○	—	—	○	5000	140	3000	ギルドダンジョン内で戦闘に10回勝利する
	Rank09	クラウンスーツを試して来い！	○	—	—	—	—	—	○	2600	72	1600	ギルドダンジョン内で戦闘に10回勝利する
	Rank10	妖しく光る剣を試して来い！	○	○	—	—	—	—	—	4000	100	2000	ギルドダンジョン内でルカを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank10	バンパイアキラーを試して来い！	○	○	—	—	—	—	—	4000	102	2000	ギルドダンジョン内でイリアを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank10	虹の剣を試して来い！	○	○	—	—	—	—	—	4000	100	2000	ギルドダンジョン内でスパーダを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank10	隕鉄製のナイフを試して来い！	○	○	—	—	—	—	—	4000	102	2000	ギルドダンジョン内でアンジュを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank10	ナイトメアパレルを試して来い！	○	○	—	—	—	—	—	4000	100	2000	ギルドダンジョン内でリカルドを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank10	クエイクナックルを試して来い！	○	○	—	—	—	—	—	4000	100	2000	ギルドダンジョン内でエルマーナを戦闘に参加させた状態で10回勝利する
	Rank10	返り血の鎧を試して来い！	○	○	—	—	—	—	—	4000	100	2000	ギルドダンジョン内で戦闘に10回勝利する
	Rank10	ライブ用のハッピを試して来い！	—	—	—	—	—	○	○	12000	250	12000	ギルドダンジョン内で戦闘に10回勝利する

退治クエスト攻略

退治クエストのターゲットとなるモンスターは強敵ばかり。弱点や攻撃の傾向を知り、効率よく退治しよう。

Rank01 【危険】アマードボアを退治しろ!

アマードボアは攻撃力が高く、操作キャラクターは前衛で防御に徹するのが得策。盾代わりとなって、遠距離攻撃が得意なイリアやリカルドに後方から攻撃させせよう。

No.008 アマードボア →P240
HP 1790 重さ 中型
属性 火 水 土 風 光 闇

Rank01 【危険】アルカソードマンを退治しろ!

戦闘開始直後から敵に接近して物理攻撃を連発すれば楽勝。なお、モンスター図鑑に登録する機会はこのクエストのみ。登録するなら「スペクタクルズ」を使おう。

No.010 アルカソードマン →P240
HP 30 重さ 中型
属性 火 水 土 風 光 闇

Rank01 【危険】ライガルを退治しろ!

足の速さを活かした一撃離脱戦法が得意。物理攻撃以外に、遠距離から風属性の術「ライトニング」で攻撃してくる。詠唱し始めた時点で、術防御の準備をしておこう。

No.171 ライガル →P267
HP 540 重さ 中型
属性 火 水 土 風 光 闇

Rank02 【危険】イワーントを退治しろ!

HPが高く怒りやすいので、イワーントが怒り状態になったら防御を固めて怒りが収まるのを待つこと。攻撃範囲が広いため、間合いをとって攻撃するのが安全だ。

No.017 イワーント →P241
HP 2720 重さ 中型
属性 火 **水** 土 風 光 闇

Rank02 【危険】レドゲコを退治しろ!

連続で泡を吐き出す攻撃とジャンプ後に飛び掛かる攻撃はダメージが大きく危険。ただし、フリーランでレドゲコの攻撃を避けるように立ち回れば、ダメージを受けにくい。

No.182 レドゲコ →P266
HP 2230 重さ 中型
属性 火 水 土 風 光 闇

Rank03 【危険】キングトータスを退治しろ!

移動速度が遅く術を使わないため、遠距離から攻撃するとダメージを受けにくい。イリアやリカルドといった遠距離攻撃中心のキャラクターで戦えば、低レベルでも撃破可能だ。

No.052 キングトータス →P247
HP 2720 重さ [illegible]
属性 **火** **水** 土 風 光 闇

Rank03 【危険】マッドゴレムを退治しろ!

風属性の武器を準備して挑もう。攻撃力の高さに加えて、攻撃動作中は無敵状態になっている。特に回転攻撃は複数のキャラクターを巻き込むため、近距離では防御重視で。

No.155 マッドゴレム →P264
HP 2600 重さ [illegible]
属性 火 水 **土** **風** 光 闇

Rank04 【危険】サンドファングを退治しろ!

攻撃を受けるとまれに毒や石化状態を誘発するので、戦闘のまえに「肉まん」を食べておくと安心。風属性の攻撃に弱いため、武器に風属性を付与させておくと万全だ。

No.072 サンドファング →P260
HP 4010 重さ 中型
属性 火 水 **土** **風** 光 闇

Rank04 【危険】ドライアドを退治しろ!

攻撃頻度が少ない相手だが、風属性の術「エアスラスト」は攻撃力が高く危険。「魚のくんせい」のような術防御力を上げる料理を事前に食べてから戦うこと。

No.115 ドライアド →P258
HP 4490 重さ 中型
属性 火 水 土 風 光 闇

Rank05 【危険】タイラントタスを退治しろ!

フリーランで離れながら攻撃する戦法が有効。遠距離攻撃が得意なキャラクターを参戦させたい。ただし、水属性を得意とするため、イリアの術技ではあまり効果がない。

No.098 タイラントタス →P255
HP 5000 重さ [illegible]
属性 **火** **水** 土 風 光 闇

Rank05 【危険】トレントを退治しろ!

攻撃範囲が広く、前衛はダメージを食らいやすい。前衛は防御に徹し、後衛が遠距離攻撃でダメージに与えていこう。術の「クレイブ」は術防御で防げばそれほど痛くはない。

No.117 トレント →P258
HP 4490 重さ [illegible]
属性 **火** **水** **土** **風** 光 闇

Rank05 【危険】ブラックバットを退治しろ!

攻撃手段が物理攻撃だけなので、料理の「ミートラビオリ」などを食べて物理攻撃のダメージを軽減しておくといい。近距離から連続蹴りは威力が高いため、しっかり防御しよう。

No.139 ブラックバット →P262
HP 5480 重さ 中型
属性 火 水 土 風 光 闇

Rank06
【危険】スノウトレントを退治しろ!
物理攻撃が強力な相手なので、「ミートラビオリ」のような物理防御力の上がる料理を食べておきたい。敵が後ろを向いたときは「グレイブ」を詠唱する合図。術防御で防ごう。

No.089

スノウトレント →P253

HP	5900	重さ	重量
属性	火 水 土 風 光 闇		

Rank06
【危険】ライガスを退治しろ!
風の術「ライトニング」対策として、「ウインドマント」を装備したい。みずから間合いをとってから詠唱するため、前方ステップで接近して発動を阻止するのが理想だ。

No.170

ライガス →P267

HP	5530	重さ	中量
属性	火 水 土 風 光 闇		

Rank07
【危険】アイス・ソウルを退治しろ!
水の術「アイシクル」が強力。ダメージを軽減するために「アクアマント」を装備しておきたい。物理攻撃は周囲を巻き込むものが多いため、確実に防御してから反撃しよう。

No.001

アイス・ソウル →P239

HP	12000	重さ	中量
属性	火 水 土 風 光 闇		

Rank07
【危険】デスビーナイツを退治しろ!
敵の物理攻撃に対するダメージ軽減に加え、毒状態を防ぐ料理「ミートラビオリ」を食べておこう。多段攻撃を食らうと手痛いダメージを受けるので、防御を怠らないように。

No.112

デスビーナイツ →P257

HP	8300	重さ	中量
属性	火 水 土 風 光 闇		

Rank08
【危険】アイスリザードを退治しろ!
移動速度が速いうえ、毒や石化といった状態異常攻撃を仕掛けてくるので、それらを防ぐ「肉まん」を食べておきたい。回転攻撃の威力も高いため、防御重視で立ち回ろう。

No.003

アイスリザード →P239

HP	13000	重さ	中量
属性	火 水 土 風 光 闇		

Rank08
【危険】スティールクラブを退治しろ!
HPと物理防御が高いものの石化に耐性がない。武器に石化をカスタマイズしておくと楽に倒せるが、泡に当たると封印状態になることがある。「シールボトル」を用意したい。

No.082

スティールクラブ →P252

HP	14000	重さ	中量
属性	火 水 土 風 光 闇		

Rank08
【危険】ラーヴァゴレムを退治しろ!
あらかじめ武器に水属性を付与させておき、さらに物理ダメージを軽減する料理を食べておきたい。非常に怒りやすいため、怒り状態になったときはフリーランで逃げよう。

No.167

ラーヴァゴレム →P266

HP	15000	重さ	重量
属性	火 水 土 風 光 闇		

Rank09
【危険】アルラウネを退治しろ!
武器に石化をカスタマイズしておくと有利に戦える。火属性の術「ファイアボール」は大ダメージを受ける危険がある。詠唱に合わせてステップやフリーランで回避しよう。

No.013

アルラウネ →P241

HP	16800	重さ	中量
属性	火 水 土 風 光 闇		

Rank09
【危険】ウドゴレムを退治しろ!
HPと物理防御に秀でており、長期戦は必至。攻撃力は高いが、攻撃手段は物理攻撃のみ。前衛は盾役として防御に徹し、後衛に遠距離攻撃と回復を任せるといいだろう。

No.020

ウドゴレム →P242

HP	18500	重さ	重量
属性	火 水 土 風 光 闇		

Rank09
【危険】ステレックスを退治しろ!
石化に耐性がないため、全員の武器に石化の特殊効果を付与しておくと楽。怒りやすいうえに移動速度が速く間合いをとりにくい。怒り状態時は攻撃の手を緩め、防御重視で。

No.084

ステレックス →P252

HP	18000	重さ	中量
属性	火 水 土 風 光 闇		

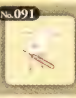
Rank09
【危険】ライガンを退治しろ!
遠距離から多用してくる風属性の術「ライトニング」対策として、全員に「ウインドマント」をふたつずつ装備させたい。術攻撃のダメージを軽減する料理も食べておくと万全だ。

No.172

ライガン →P267

HP	17000	重さ	中量
属性	火 水 土 風 光 闇		

Rank10
【危険】センサスを退治しろ!
全パラメータが高いため、十分にレベルを上げてから挑むべき。「サンダーブレード」対策に「ウインドマント」を装備したい。まれに強力な武器「レンドバスター」を盗める。

No.091

センサス →P254

HP	37500	重さ	中量
属性	火 水 土 風 光 闇		

Rank10
【危険】フレイム・ソウルを退治しろ!
水属性の技や術が得意なイリアを戦闘に加えよう。「イラプション」は攻撃範囲が広い強力な火の術。必ず戦闘まえに「フレアマント」を全員に装備させること。

No.142

フレイム・ソウル →P262

HP	27000	重さ	中量
属性	火 水 土 風 光 闇		

ギルド管轄立入禁止区域 Guild

**ギルド管轄立入禁止区域は全100層からなる広大なダンジョン。
強力なモンスターが多数出現するため、パーティを十分に強化してから挑もう。**

立ち入り禁止区域のルール

Guild

立入禁止区域は南西の島にある

チャートNo.028（→P192）で飛行船を入手したあとにギルドへ立ち寄ると、新たなダンジョンを開放したというメッセージが表示される。このギルド管轄立入禁止区域はワールドマップの南西の島にあり、飛行船を利用しなければ立ち入ることはできない。ラストダンジョンの黎明の塔より強力なモンスターが多数出現するので、アイテムと装備を充実させてから向かうことが鉄則だ。

これがギルド管轄立入禁止区域の入口。一度足を踏み入れると、簡単には脱出できない。

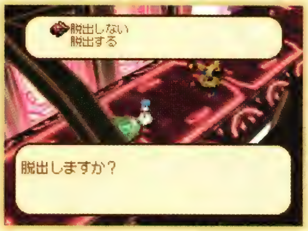
ダンジョンは全100層あり、構造はランダム

ギルド管轄立入禁止区域内はギルドダンジョンと同じく、内部の形状は足を踏み入れるたびに変化する。このダンジョンは全部で100層あり、最後の階層にいる「ハメツノネガイ」を撃破するとクリアとなる。途中にセーブポイントは存在しないため、全滅するとそれまでに稼いだ経験値、ガルド、入手したアイテムはムダになってしまい、最後にセーブした地点からやり直しになる。

階層ごとの移動はピンクの魔方陣で行なう。一度先の階層に進むと、前の階層には戻れなくなる。

5層に一度脱出ゾーンが出現

一度足を踏み入れると簡単には帰還できないギルド管轄立入禁止区域だが、5層進むたびに脱出ゾーンが出現。このゾーンで「脱出する」を選択すると、一気にフィールドマップまで戻れる。パーティが消耗してこれ以上進めないと思った場合は、全滅するまえに迷わず帰還すること。なお、ギルド管轄立入禁止区域は「GD脱出ロープ」を使って脱出することはできない。



セーブポイントのような魔方陣が脱出ゾーン。危険な状態のパーティにとってはまさに命綱だ。

出現するモンスター

ギルド管轄立入禁止区域に出現するモンスターは、15層進むたびに変化する。さらに15層のうち、最初の1～5層目は敵が2体、6～10層目は敵が2、3体のいずれか、11層から15層目までは必ず敵が3体と、階層が進むほど戦闘に入ったときの敵の数も増えていく。ここに出現するモンスターはかなりの強敵なので、P233以降で出現モンスターへの対策を確認してから挑もう。

敵の属性攻撃にはきちんと対策を立てておかないと、術の一撃で戦闘不能にされてしまうことも。

階層ごとに入手できるアイテムが変化

ギルド管轄立入禁止区域内の採掘オブジェと宝箱は、ギルドダンジョンと同じく一定の確率でどのアイテムが出現するかが変化する。基本的にはアイテムは10層ごと、採掘オブジェから入手できる素材は20層ごとに変化し、ダンジョンの奥に進めば進むほど貴重な装備品やアイテムが入手しやすくなる。一部の武器はこのダンジョンでしか入手できないものもあるため、コレクター図鑑をコンプリートしたい場合は何度も挑戦する必要がある。なお、各階で入手できるアイテムは、下表とP230～231の表に掲載してある。ぜひとも参考にしてほしい。

91～99層は強力な装備品の入手確率が高い。到達自体難しいが、相応の見返りがある。

⇒採掘オブジェから入手できるアイテム一覧

●薬草

名称	階層				
	1～20	21～40	41～60	61～80	81～99
ありふれた草	47.2	42.0	35.5	27.5	17.1
セージ	4.5	5.0	5.5	6.2	7.1
セボリー	4.5	5.0	5.5	6.2	7.1
ラベンダー	4.5	5.0	5.5	6.2	7.1
カモミール	4.5	5.0	5.5	6.2	7.1
ベルベーヌ	4.5	5.0	5.5	6.2	7.1
バジル	4.5	5.0	5.5	6.2	7.1
サフラン	4.5	5.0	5.5	6.2	7.1
レッドセージ	1.8	2.0	2.2	2.5	2.8
レッドセボリー	1.8	2.0	2.2	2.5	2.8
レッドラベンダー	1.8	2.0	2.2	2.5	2.8
レッドカモミール	1.8	2.0	2.2	2.5	2.8
レッドベルベーヌ	1.8	2.0	2.2	2.5	2.8
レッドバジル	1.8	2.0	2.2	2.5	2.8
レッドサフラン	1.8	2.0	2.2	2.5	2.8
ミント	0.9	1.0	1.1	1.2	1.4
ローズマリー	0.9	1.0	1.1	1.2	1.4
チェリーセージ	0.9	1.0	1.1	1.2	1.4
キャットニップ	0.9	1.0	1.1	1.2	1.4
タイム	0.9	1.0	1.1	1.2	1.4
ヴァレリアン	0.9	1.0	1.1	1.2	1.4
ダンデライオン	0.9	1.0	1.1	1.2	1.4
アンジェリカ	0.9	1.0	1.1	1.2	1.4
ヒレハリソウ	0.9	1.0	1.1	1.2	1.4

●素材

名称	階層				
	1～20	21～40	41～60	61～80	81～99
ありふれた石ころ	52.0	46.6	40.0	31.4	20.0
火のカケラ	5.0	5.5	6.2	7.1	8.3
火の石	2.0	2.2	2.5	2.8	3.3
火の結晶	1.0	1.1	1.2	1.4	1.6
水のカケラ	5.0	5.5	6.2	7.1	8.3
水の石	2.0	2.2	2.5	2.8	3.3
水の結晶	1.0	1.1	1.2	1.4	1.6
土のカケラ	5.0	5.5	6.2	7.1	8.3
土の石	2.0	2.2	2.5	2.8	3.3
土の結晶	1.0	1.1	1.2	1.4	1.6
風のカケラ	5.0	5.5	6.2	7.1	8.3
風の石	2.0	2.2	2.5	2.8	3.3
風の結晶	1.0	1.1	1.2	1.4	1.6
光のカケラ	5.0	5.5	6.2	7.1	8.3
光の石	2.0	2.2	2.5	2.8	3.3
光の結晶	1.0	1.1	1.2	1.4	1.6
闇のカケラ	5.0	5.5	6.2	7.1	8.3
闇の石	2.0	2.2	2.5	2.8	3.3
闇の結晶	1.0	1.1	1.2	1.4	1.6

※数値はそのアイテムを入手できる確率(パーセンテージ:小数点第2位以下切り捨て)を示す

→宝箱から入手できるアイテム一覧

種類	名称	階層ごとの入手確率									
		1～10	11～20	21～30	31～40	41～50	51～60	61～70	71～80	81～90	91～99
ガルド	370ガルド	0.6	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	450ガルド	16.8	0.6	—	—	—	—	—	—	—	—
	540ガルド	11.2	16.8	0.6	—	—	—	—	—	—	—
	640ガルド	5.6	11.2	16.8	0.6	—	—	—	—	—	—
	760ガルド	2.8	5.6	11.2	16.8	0.6	—	—	—	—	—
	900ガルド	0.6	2.8	5.6	11.2	16.8	0.6	—	—	—	—
	1060ガルド	—	0.6	2.8	5.6	11.2	16.8	0.6	—	—	—
	1240ガルド	—	—	0.6	2.8	5.6	11.2	16.8	0.6	—	—
	1440ガルド	—	—	—	0.6	2.8	5.6	11.2	16.8	0.6	—
	1700ガルド	—	—	—	—	0.6	2.8	5.6	11.2	18.1	0.7
	2000ガルド	—	—	—	—	—	0.6	2.8	5.6	12.1	21.6
	2500ガルド	—	—	—	—	—	—	0.6	2.8	6.0	14.4
	3000ガルド	—	—	—	—	—	—		0.6	3.0	7.2
道具	アップルグミ	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.7
	ミックスグミ	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.7
	ミラクルグミ	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.7
	スペシフィック	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.7
	トリート	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.7
	パナシーアボトル	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.2	1.4
	ライフボトル	2.8	2.8	2.8	2.8	2.8	2.8	2.8	2.8	3.0	3.6
	エリクシール	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.7
	奇蹟水	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.7
ルカ専用武器	落ちていた棒	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.7
	オブシディアン	0.6	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	ヒートソード	1.1	0.6	—	—	—	—	—	—	—	—
	ミスリルソード	3.4	1.1	0.6	—	—	—	—	—	—	—
	アースブレード	1.7	3.4	1.1	0.6	—	—	—	—	—	—
	アサルトソード	1.1	1.7	3.4	1.1	0.6	—	—	—	—	—
	光剣ワルキューレ	—	1.1	1.7	3.4	1.1	0.6	—	—	—	—
	フレイムソード	—	—	1.1	1.7	3.4	1.1	0.6	—	—	—
	デッキブラシ	—	—	—	1.1	1.7	3.4	1.1	0.6	—	—
	ボルテックソード	—	—	—	—	1.1	1.7	3.4	1.1	0.6	—
	魔剣ネビリム	—	—	—	—	—	1.1	1.7	3.4	1.2	0.7
	SD	—	—	—	—	—	—	1.1	1.7	3.6	1.4
	エターナルソード	—	—	—	—	—	—	—	1.1	1.8	4.3
イリア専用武器	ファウストマグ	0.6	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	クィックワーカー	1.1	0.6	—	—	—	—	—	—	—	—
	ピットスィーパー	3.4	1.1	0.6	—	—	—	—	—	—	—
	ブリッツトリガー	1.7	3.4	1.1	0.6	—	—	—	—	—	—
	ピースキーパー	1.1	1.7	3.4	1.1	0.6	—	—	—	—	—
	フロードマグ	—	1.1	1.7	3.4	1.1	0.6	—	—	—	—
	デザートベリアル	—	—	1.1	1.7	3.4	1.1	0.6	—	—	—
	ボルテックマグ	—	—	—	1.1	1.7	3.4	1.1	0.6	—	—
	パニッシャー	—	—	—	—	1.1	1.7	3.4	1.1	0.6	—
	ビリーズレガシー	—	—	—	—	—	1.1	1.7	3.4	1.2	0.7
	ブリザードマグ	—	—	—	—	—	—	1.1	1.7	3.6	1.4
	レンドバスター	—	—	—	—	—	—	—	1.1	1.8	4.3
スパーダ専用武器	ファイアブレード	0.6	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	ウィンドレイピア	1.1	0.6	—	—	—	—	—	—	—	—
	チンクエディア	3.4	1.1	0.6	—	—	—	—	—	—	—
	カッツバルゲル	1.7	3.4	1.1	0.6	—	—	—	—	—	—
	セイントレイピア	1.1	1.7	3.4	1.1	0.6	—	—	—	—	—
	シデン	—	1.1	1.7	3.4	1.1	0.6	—	—	—	—
	ヴォーパルソード	—	—	1.1	1.7	3.4	1.1	0.6	—	—	—

※数値はそのアイテムを入手できる確率(パーセンテージ:小数点第2位以下切り捨て)を示す

種類	名称	階層ごとの入手確率									
		1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80	81~90	91~99
スパーダ専用武器	ムラマサ	—	—	—	1.1	1.7	3.4	1.1	0.6	—	—
	ビームサーベル	—	—	—	—	1.1	1.7	3.4	1.1	0.6	—
	フランベルジュ	—	—	—	—	—	1.1	1.7	3.4	1.2	0.7
	ライトニングS	—	—	—	—	—	—	1.1	1.7	3.6	1.4
	レーヴァンテイン	—	—	—	—	—	—	—	1.1	1.8	4.3
アンジュ専用武器	ブレイズダガー	0.6	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	バタフライナイフ	1.1	0.6	—	—	—	—	—	—	—	—
	クラッシュダガー	3.4	1.1	0.6	—	—	—	—	—	—	—
	イビルハンター	1.7	3.4	1.1	0.6	—	—	—	—	—	—
	ブリザードダガー	1.1	1.7	3.4	1.1	0.6	—	—	—	—	—
	ブラストエッジ	—	1.1	1.7	3.4	1.1	0.6	—	—	—	—
	旋風	—	—	1.1	1.7	3.4	1.1	0.6	—	—	—
	ドミニオンダガー	—	—	—	1.1	1.7	3.4	1.1	0.6	—	—
	アトラスエッジ	—	—	—	—	1.1	1.7	3.4	1.1	0.6	—
	如水	—	—	—	—	—	1.1	1.7	3.4	1.2	0.7
	ディバインエッジ	—	—	—	—	—	—	1.1	1.7	3.6	1.4
	流星	—	—	—	—	—	—	—	1.1	1.8	4.3
リカルド専用武器	スチームライフル	0.6	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	ブラッドカービン	1.1	0.6	—	—	—	—	—	—	—	—
	スマートハンター	3.4	1.1	0.6	—	—	—	—	—	—	—
	ファイアライフル	1.7	3.4	1.1	0.6	—	—	—	—	—	—
	ヘルスナイパー	1.1	1.7	3.4	1.1	0.6	—	—	—	—	—
	アクアガンナー	—	1.1	1.7	3.4	1.1	0.6	—	—	—	—
	ドワーベンアーム	—	—	1.1	1.7	3.4	1.1	0.6	—	—	—
	ストームバレル	—	—	—	1.1	1.7	3.4	1.1	0.6	—	—
	フレイムガンナー	—	—	—	—	1.1	1.7	3.4	1.1	0.6	—
	フリーズカービン	—	—	—	—	—	1.1	1.7	3.4	1.2	0.7
	レッドレクイエム	—	—	—	—	—	—	1.1	1.7	3.6	1.4
	シルバーガンナー	—	—	—	—	—	—	—	1.1	1.8	4.3
エルマーナ専用武器	ダークナックル	0.6	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	ファイアアームズ	1.1	0.6	—	—	—	—	—	—	—	—
	クリスタルグラブ	3.4	1.1	0.6	—	—	—	—	—	—	—
	ミスリルアームズ	1.7	3.4	1.1	0.6	—	—	—	—	—	—
	マリンフィスト	1.1	1.7	3.4	1.1	0.6	—	—	—	—	—
	ブラストナックル	—	1.1	1.7	3.4	1.1	0.6	—	—	—	—
	ウィンドナックル	—	—	1.1	1.7	3.4	1.1	0.6	—	—	—
	デモンズフィスト	—	—	—	1.1	1.7	3.4	1.1	0.6	—	—
	スローネフィスト	—	—	—	—	1.1	1.7	3.4	1.1	0.6	—
	アイスナックル	—	—	—	—	—	1.1	1.7	3.4	1.2	0.7
	ベアナックル	—	—	—	—	—	—	1.1	1.7	3.6	1.4
	スターブレイカー	—	—	—	—	—	—	—	1.1	1.8	4.3
防具	ミスリルメイル	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	—
	ゴールドアーマー	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.7
	マム・ベイン	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.7
	ミスリルガード	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	—
	プリンセスガード	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.7
	レアガード	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.7
	ドルイドクローク	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	—
	ミスリルクローク	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.7
	エルダークローク	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.7
	クイーンクローク	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.7
	鳳凰の衣	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	—
	銀狼の闘衣	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.7
	黄龍の闘衣	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.7

Guild

立入禁止区域制覇のコツ

レベルを十分に上げ、2周目以降に挑む

ギルド管轄立入禁止区域に潜むモンスターは、いずれもレベル80を超える強敵ぞろい。46層目以降はレベル100を越えるため、パーティの平均レベルも90～100以上にしておきたい。また「所持増加転生石3」を所持して1週目をクリアすれば、アイテムの所持限界数が99に増えるため、回復アイテムを大量に持ち込むことができる。制覇を目指すならば2周目以降の挑戦がおすすめだ。

レベルが高くても、敵に背後をとられると危険。避けきれない場合は必ず正面からぶつかろう。

料理とアイテムを目一杯用意する

全100層の長期戦になるため、グミ系のアイテムと料理に使う食材は限界数まで所持しておくのが鉄則。料理では物理攻撃のダメージを20%軽減する「カリーチキン」、術攻撃のダメージを50%軽減する「魚のパイ」、術攻撃のダメージを40%軽減し、術攻撃の威力を30%アップする「スシ」が重宝する。いずれも効果戦闘回数が多く、敵の攻撃を凌ぐには最適となっている。

→用意しておきたいもの

●奇跡水
宝箱や敵との戦闘でしか入手できないが、全滅寸前の窮地から一気に回復できる。最終手段だ。

●まンカんぜんせき
物理攻撃のダメージを80%軽減できるため、100層目のハメツノネガイ戦で必須となる。

強力な武器と装飾品を身につける

出現モンスターの中には石化耐性を持たない敵も多くいるため、戦闘メンバーの武器には「石化++」を付与させておくといい。さらにアビリティ「武器の達人」をつけておけば、より敵を石化させる確率がアップし、戦闘が楽に進められるようになる。また、強力な術を使用するモンスターが多く、各属性のダメージを軽減できるマント系の装飾品は必須。それぞれ6個ずつ用意しておくこと。術を使用するモンスターと戦闘するときは、すぐにメニューの装備を開いて戦闘メンバーに敵の術に対応したマントをふたつずつ装備させよう。

「石化++」をカスタマイズ

「石化++」をつけておけば、敵のHPに関係なく一撃で撃破可能。全員の武器につけたい。

属性防御用の装飾品を装備

立入禁止区域の敵が使う術は、複数回ヒットするタイプが多い。ダメージを軽減しないと危険。

ギルド管轄立入禁止区域1～15層

MONSTER「カリーチキン」で物理ダメージを軽減

1～15層には術を使用するモンスターが出現しない。物理ダメージを軽減する「カリーチキン」や「肉のソテー」の効果をつねに持続させつつ、敵の攻撃はできるだけ防御してダメージを軽減、ヒット数が多い攻撃でダメージを与えていく戦法が効果的だ。まれに毒攻撃をしてくるヘルビーナイツ対策として、前もって「ポイズンガード」や「ポイズンチェック」を装備しておこう。なお、モンスターの強さはギルド管轄立入禁止区域でも序の口。ここで苦戦するようなら先の層へ進むのは難しいので、黎明の塔やギルドダンジョンでレベルアップしてから再度挑戦し直したほうがいい。

ノスフェラゴイルは一定ダメージを与えるとイモータルゴイルに分離する。

マツロワヌモノは術防御が高い。物理攻撃を中心に戦うのがセオリーだ。

●出現モンスター

No.016

イモータルゴイル →P241
HP 13000

No.119

ノスフェラゴイル →P258
HP 12300

No.149

ヘルビーナイツ →P263
HP 12100

No.156

マツロワヌモノ →P264
HP 12400

ギルド管轄立入禁止区域16～30層

MONSTER 火属性の術に対策を立てる

1～15層目の敵で注意しておきたいのは、ギガントホーンとキラートマトの2体。どちらも「エクスプロード」や「ファイヤーボール」といった火属性の術を使用してくるため、この階層では戦闘メンバーに「フレアマント」をあらかじめ装備させておくこと。これら装飾品に加えて「スシ」や「魚のパイ」で術ダメージを軽減し、さらに敵の術の発動動作を確認した瞬間に術防御をすれば、受けるダメージをかなり抑えることができる。特に「エクスプロード」は仲間が巻き込まれやすいので、仲間の残りHPにはつねに注意を払い、低下したら素早く回復を行ないたい。

ギガントホーン以外の敵には石化耐性がなく、運がよければ簡単に倒せる。

ブラッディバットの攻撃は毒になる可能性がある。すぐに回復しよう。

●出現モンスター

No.046

ギガントホーン →P246
HP 14000

No.049

ギョギョント →P247
HP 13400

No.050

キラートマト →P247
HP 13000

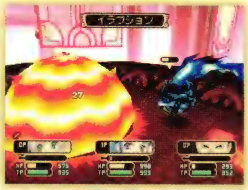
No.140

ブラッディバット →P262
HP 13000

ギルド管轄立入禁止区域31～45層

MONSTER 「アイストーネード」に要注意

31～45層では、グレートスピリッツの「アイシクル」とユキンコの「アイストーネード」と、敵が水属性の術を多用してくる。この階層ではつねに「アクアマント」を装備しておこう。ただし、グレートスピリッツは水属性だけでなく、火属性の術も使用するので注意が必要。予備動作の赤い魔方陣を確認したら、すぐに対象となる味方の装飾品を「フレアマント」につけ替えたい。なお、ミスティックボアは石化攻撃を仕掛けてくる。味方を石化状態にされると戦力が低下して全滅の危機に陥るため、すぐに「ストーンボトル」や「パナシーアボトル」で回復することを心がけよう。



グレートスピリッツは「ファイヤーボール」、「イラプション」を使用する。

火の術に対しては瞬時に「フレアマント」を装備するか、術防御を試みよう。

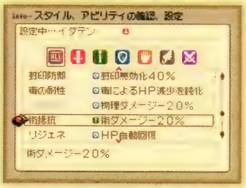
●出現モンスター

No.	モンスター	ページ	HP	無効
No.057	グレートスピリッツ	→P248	14650	封印
No.070	サソリトカゲ	→P250	14950	毒
No.160	ミスティックボア	→P265	15300	麻痺
No.162	ユキンコ	→P265	14000	麻痺

ギルド管轄立入禁止区域46～60層

MONSTER 「ウィンドマント」を装備する

46～60層に出現する敵では、マンティコアが強敵。強力な風属性の術である「サイクロン」に巻き込まれると、複数の味方が一撃で戦闘不能に陥るケースが多い。そのため、この階層では「ウィンドマント」を戦闘メンバーにふたつずつ装備させておく必要がある。また、デストータスは物理防御が高く、マンティコアは石化に耐性があるので、この2体に対しては術を中心に攻撃していくのがおすすめ。残るヘルサウルスは動きが素早く、フリーランでは間合いを離しにくい。術で攻撃する場合は味方ひとりをおとり役にして、詠唱を邪魔されないように立ち回ろう。



おとり役には「術抵抗」や「打撃抵抗」をセットしておくといい。

マンティコアと戦うときは、必ず術ダメージを軽減する料理を食べること。

●出現モンスター

No.	モンスター	ページ	HP	無効
No.109	デストータス	→P257	18800	気絶
No.147	ヘルサウルス	→P263	10490	気絶
No.158	マンティコア	→P265	16200	石化

ギルド管轄立入禁止区域61～75層

MONSTER 敵の術の属性を見極めよう

61～75層に出現するレヴァアタンは「グレイヴ」を使用してくる。この土属性の術は予備動作が短く詠唱を判別しにくいため、あらかじめ「アースマント」を装備して対抗すること。ライガオブライガは風属性の「サンダーブレード」と闇属性「ダークフォース」の2種類の属性を使い分けてくる難敵だが、どちらの術も予備動作の時間が長い。詠唱を確認してから「ウィンドマント」と「ダークマント」をパーティ全員にすかさず装備させ、術防御で凌ごう。なお、ここに出現する敵のうち、ヘルハウンドとレヴァアタンの2体には石化が通用しないので術中心で戦うといい。

術がやっかいなライガオブライガ。つねに画面内に捉えて戦うことが重要だ。

紫色の魔方陣が発生した場合は闇属性、水色の場合は風属性を使ってくる。

●出現モンスター

No.059

クロゲコ →P248
HP 18100 重さ 中量
無効 毒 麻痺 石化 封印 **気絶**

No.148

ヘルハウンド →P263
HP 18600 重さ 中量
無効 毒 麻痺 **石化** 封印 気絶

No.169

ライガオブライガ →P267
HP 18300 重さ 中量
無効 毒 麻痺 石化 封印 **気絶**

No.179

レヴァアタン →P268
HP 18000 重さ 重量
無効 毒 麻痺 **石化** 封印 気絶

ギルド管轄立入禁止区域76～90層

MONSTER 「ホーリーランス」を防ぐ

76～90層に出現するモンスターで術を使用するのは、ヨモツシコメのみ。光属性の術「ホーリーランス」を使ってくるので、戦闘メンバーには「ライトマント」を装備させよう。またこの術は発動してから攻撃が当たるまでに時間がかかる。操作キャラクターの足元に白い魔方陣が出現したら、前ステップをくり返して避けるか、術防御で受けるダメージを減少させるといい。このヨモツシコメ以外のモンスターは物理攻撃を主力としてくるので、料理は「肉のソテー」や「カリーチキン」のような、物理ダメージを減少させるタイプのものを食べておくと有利に戦える。

ヴィゾフニルは身体が小さく素早いので、攻撃範囲が広い術技で戦おう。

この階層には石化耐性を持つ敵が出現しない。物理攻撃をメインにしよう。

●出現モンスター

No.018

ヴィゾフニル →P241
HP 19000 重さ 中量
無効 毒 **麻痺** 石化 封印 気絶

No.110

デスハンドクラブ →P257
HP 19780 重さ 中量
無効 **毒** 麻痺 石化 封印 気絶

No.144

フレズベルグ →P262
HP 19390 重さ 中量
無効 毒 **麻痺** 石化 封印 気絶

No.166

ヨモツシコメ →P266
HP 19550 重さ 中量
無効 毒 麻痺 石化 **封印** 気絶

ギルド管轄立入禁止区域91～99層

MONSTER HP20000を超える強敵が勢ぞろい

いずれもHPが20000を越える、90～99層に出現するモンスターたち。アバドンは土属性の術「ストーンブラスト」を、オニノケツゾクは闇属性の術「ダークフォース」を使用する。この2体が出現したときはそれぞれ「アースマント」と「ダークマント」を装備しよう。ティターンゴレムは動きが遅く、フリーランで距離をとって遠距離攻撃を連発する戦い方が効果的。その際、仲間ひとりを前線でおとりにして敵を引きつけさせるといい。敵の攻撃力が高いため、おとりにする仲間にはアビリティ「物理ダメージ－20%」をつけ、さらに「カリーチキン」を食べさせておこう。

ティターンゴレムには石化が効かない。集中攻撃をかけて倒そう。

オタロングテールの攻撃は物理攻撃のみ。ガードでダメージを抑えること。

●出現モンスター

No.005

アバドン
→P239
HP 23000
無効 毒 麻痺 石化 封印 気絶

No.031

オタロングテール
→P244
HP 21550
無効 毒 麻痺 石化 封印 気絶

No.032

オニノケツゾク
→P244
HP 21700
無効 毒 麻痺 石化 封印 気絶

No.105

ティターンゴレム
→P256
HP 22000
無効 毒 麻痺 石化 封印 気絶

ギルド管轄立入禁止区域100層

BOSS VS ハメツノネガイ

100層目の敵は、ハメツノネガイのみ。戦いのまえに、全員に物理攻撃のダメージを80%減少させる「まンかんぜんせき」を食べさせ、さらに闇属性の術「ブラックホール」対策に「ダークマント」を装備させる。戦闘ではハメツノネガイが怒り状態になるまで連続して攻撃し続け、怒り状態になったら怒りが収まるまで防御に徹する、というパターンをくり返そう。まれに使用する火属性の術「メテオスウォーム」は、当たるとほぼ一撃で戦闘不能に陥るため、ハメツノネガイの足元に赤い魔方陣が見えたら、すぐにメニューを開いて「フレアマント」を全員にふたつずつ装備させること。

「ブラックホール」は避けにくいので、術防御でダメージを減らしたい。

「メテオスウォーム」は攻撃到達までが遅く、バックステップで回避できる。

●出現モンスター

No.127

ハメツノネガイ
BOSS
→P260
HP 330000
無効 毒 麻痺 石化 封印 気絶

CHECK 貴重品「征服者の証」

ハメツノネガイを撃破すると、ギルド管轄立入禁止区域制覇の証となる「征服者の証」が入った宝箱を落とす。このアイテムはここでしか入手できない貴重品で、コレクター図鑑を完成させるためには必須となる。この「征服者の証」を所持していると、戦闘終了時に回復するTPが1%分アップする効果がある。この効果は「征服者の証」ひとつにつき1%となるので、複数個所持していればその分TP回復量は増加していく。

データ

Tales of Innocence PERFECT GUIDE

DATA

モンスターデータ Monster Data

出現モンスター計185体のデータを、ライブラリ内のモンスター図鑑の順番で紹介する。モンスター図鑑の完成や敵を効率よく撃破するのに役立てよう。

モンスターデータの見方

1 **モンスターナンバー**……モンスター図鑑に対応した番号
2 **グラフィック**……モンスターの見た目
3 **モンスター名**……モンスターの名称
4 **ボスアイコン**……ボスモンスターを示すアイコン
5 **経験値**……倒したときに獲得できる経験値
6 **ガルド**……倒したときに獲得できるガルド
7 **ドロップアイテム**……モンスター撃破時に落とすアイテムとその入手確率。入手アイテムの候補は2種類あり、抽選は確率が低いアイテムから行なわれる
8 **ローバーアイテム**……アンジュの「ローバーアイテム」で盗めるアイテム。抽選はドロップアイテムと同じく確率の低いアイテムから行なわれる
9 **出現**……そのモンスターが出現するおもな場所
10 **ステータス**……モンスターの詳しい能力を表わす数値データ。各項目は下記を参照

LV:レベル。エスケープゲージが減る速度、のけぞらせやすさに関わってくる
HP:耐久値
攻撃:物理攻撃に関わる数値
知性:術攻撃の攻撃力に関わる数値
物防:武器攻撃に対する防御力
術防:術攻撃に対する防御力
敏捷:数値が高いほどクリティカルヒット率が上昇
幸運:数値が高いほどクリティカルヒット率が上昇
耐久:のけぞりに対する耐久値。この数値以上の攻撃を当てないと、敵をのけぞらせることができない。ただし、敵とのLV差や難易度、攻撃したキャラクターで、のけぞりに必要な攻撃回数は変化する
怒り:怒り値の上限値。攻撃を当てると1ずつ上昇していき、上限値に達するとのけぞり状態が解けた瞬間に怒り状態になり、のけぞらなくなる
重さ:中量、重量、超重の3段階ある敵の重さ。重さがあるほど敵を浮かせにくい
無敵:「○」が表示されているモンスターは、攻撃動作中に攻撃を受けてものけぞらない

11 **属性**………火、水、土、風、光、闇属性に対する耐性値。100%が基本値でこれより高いとダメージが増え、低いと減少する
12 **無効化**………毒、麻痺、石化、封印、気絶の5種類の状態変化効果の有無。黒く表示されているものが無効化を示す
13 **解説**………そのモンスターの特徴と戦い方の解説

No. 001 アイス・ソウル BOSS

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
3594	フルーツ(30%) サイレスパウダー(2%)	154	光の石(30%) ローズマリー(2%)

出現　黎明の塔(→P196)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
55	12000	150	150	420	273
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
400	600	2	130	中量	—

属性	火	土	光	水	風	闇
	150%	100%	100%	50%	100%	100%

無効化：毒　麻痺　石化

黎明の塔にいる氷の精霊。水属性の術「アイシクル」を多用するため、「ウォーターグローブ」や「ウォーターマント」を装備して挑もう。

No. 002 アイスバット

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
2553	パイングミ(30%) サイレスジェル(2%)	84	サイレスムース(30%) ポイズンジェル(2%)

出現　テノス周辺(→P115)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
45	5530	189	111	260	169
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
305	90	0	100	中量	—

属性	火	土	光	水	風	闇
	130%	100%	100%	70%	100%	100%

無効化：—

テノス周辺に出現するコウモリ。飛行しながら素早く移動し、足を使った多段攻撃を仕掛けてくる。間合いを取りつつ戦うこと。

No. 003 アイスリザード

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
3657	ストーンパウダー(30%) ストーンジェル(2%)	154	[illegible](30%) ストーンチェック(2%)

出現　GDランクS[退治]クエスト(→P221)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
55	13000	250	170	350	218
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
285	110	0	100	中量	—

属性	火	土	光	水	風	闇
	130%	100%	100%	50%	100%	100%

無効化：石化

ギルドダンジョンの退治クエストに出現する氷のトカゲ。動きが素早く攻撃力が高いので、近づいてきたら防御を固めよう。

No. 004 アシハラガニ

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
612	ピヨパウダー(30%) エリクシール(2%)	19	パラライジェル(30%) ローズマリー(2%)

出現　アシハラ周辺(→P114)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
22	1580	79	47	97	63
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
68	104	1	100	中量	—

属性	火	土	光	水	風	闇
	100%	100%	100%	100%	100%	100%

無効化：—

巨大なハサミと外殻を持つカニで、封印状態にする泡攻撃を使う。状態異常にされたらすぐに「パラライボトル」で回復すること。

No. 005 アバドン

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
9266	ライフボトル(70%) [illegible]の石(5%)	1599	高級食材(30%) [illegible](2%)

出現　ギルド管轄立入禁止区域 76～99層(→P236)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
113	23000	503	362	615	400
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
452	565	5	40	[illegible]	—

属性	火	土	光	水	風	闇
	100%	100%	100%	100%	100%	100%

無効化：気絶

輝く皮膚を持つベヒモスの亜種。土属性の術「ストーンブラスト」はフリーランでは回避は難しい。詠唱に合わせてステップでかわそう。

No. 006 アブソーブゴイル

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
5029	ピヨパウダー(30%) サフラン(2%)	183	パン、[illegible](30%) 高級食材(2%)

出現　黎明の塔(→P196)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
60	8390	280	102	390	254
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
230	120	0	100	中量	○

属性	火	土	光	水	風	闇
	100%	100%	100%	100%	100%	100%

無効化：毒　石化

アブソーブチェストから分離すると出現する悪魔系モンスター。リーチが短いため、遠い間合いから攻撃を仕掛けるのが有効だ。

No.007 アブソーブチェスト

経験値	4902	ドロップアイテム	パイングミ(30%) パラライジェル(2%)
ガルド	183	ローバーアイテム	ポイズンムース(30%) ヴァレリアン(2%)
出現	[illegible]の塔(→P196)		

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
60	8390	247	85	380	247
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
200	120	0	100	中量	—

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 100%	闇 100%
無効化	毒	石化	

アブソーブゴイルを乗せた椅子型モンスター。遠くから赤い弾を飛ばす攻撃がやっかい。防御して反撃のチャンスをうかがおう。

No.008 アマードボア

経験値	722	ドロップアイテム	アップルグミ(30%) 高級食材(2%)
ガルド	22	ローバーアイテム	オレンジグミ(30%) レモングミ(2%)
出現	アシハラ[illegible](→P114)		

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
24	1790	86	30	105	88
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
110	48	0	75	中量	

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 100%	闇 100%
無効化	毒	石化	

赤く硬い皮膚に鋭い角を持ったサイ型モンスター。麻痺を誘発する鼻息攻撃はバックステップで避けるか、防御で対処するといい。

No.009 アルカウィザード

経験値	2102	ドロップアイテム	アップルグミ(30%) エリクシール(2%)
ガルド	62	ローバーアイテム	オレンジグミ(30%) レモングミ(2%)
出現	[illegible]の塔(→P156)		

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
42	4490	130	140	200	135
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
225	225	2	100	中量	—

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 100%	闇 100%
無効化			

白いフードに身を包んだ魔法使いタイプのアルカ信者。術「ファイアボール」は、フリーランで奥に移動して回避するといい。

No.010 アルカソードマン BOSS

経験値	15	ドロップアイテム	アップルグミ(30%) オレンジグミ(2%)
ガルド	4	ローバーアイテム	ローズマリー(30%) [illegible]の結晶(2%)
出現	王都レグヌム(→P131)		

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
1	30	6	3	1	2
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
2	2	0	100	中量	—

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 100%	闇 100%
無効化			

王都レグヌムで遭遇する、赤いシャムシールで攻撃するアルカ信者。敵の攻撃をしっかりと防御してから反撃していけば負ける要素はない。

No.011 アルカナイト

経験値	2130	ドロップアイテム	[illegible](30%) 水の石(2%)
ガルド	62	ローバーアイテム	[illegible](30%) [illegible](2%)
出現	[illegible]の塔(→P196)		

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
42	4400	150	80	208	135
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
225	225	1	100	中量	—

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 100%	闇 100%
無効化			

白装束に赤黒いシャムシールを装備した戦士タイプのアルカ信者。3回連続で斬り付ける攻撃を防御してから反撃すると確実。

No.012 アルベール BOSS

経験値	9000	ドロップアイテム	[illegible](100%) バニッシャー(2%)
ガルド	2250	ローバーアイテム	— —
出現	テノス兵器工場(→P187)		

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
62	27000	165	146	365	237
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
290	124	0	100	[illegible]	

属性			
	火 100%	土 100%	光 50%
	水 100%	風 100%	闇 150%
無効化	毒	石化	

テノス兵器工場でアンジュとともに現われる。HPが減ると秘奥義を使ってくる。麻痺攻撃を食らったときはすぐにアイテムで回復すること。

No. 013 アルラウネ

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
3923	パラライボトル(30%) レッドバジル(2%)	165	ピヨハウダー(30%) [illegible](2%)

出現：GDランク9[退治]クエスト(→P221)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
57	16800	220	220	420	350
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
297	114	2	30	中量	—

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 100%	闇 100%
無効化	毒		

ギルドダンジョン退治クエスト時のみ出現する。火属性の術「ファイアボール」はフリーランで避けよう。「フレアマント」があれば安心だ。

No. 014 アンジュ　BOSS

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
9000	ライトマント(100%) ディバインエッジ(2%)	2250	— —

出現：テノス兵器工場(→P187)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
62	20000	158	165	350	228
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
285	124	4	100	中量	—

属性			
	火 100%	土 100%	光 50%
	水 100%	風 100%	闇 150%
無効化	毒	石化	

テノス兵器工場でアルベールとともに出現。強力な光属性の術と「ヒール」を使用してくるため、真っ先に倒すように心がけよう。

No. 015 イノーガニック

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
4660	[illegible](30%) カモミール(2%)	183	ピヨジェル(30%) キャットニップ(2%)

出現：[illegible]の[illegible](→P196)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
60	8390	240	170	363	236
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
350	120	2	100	中量	—

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 150%	風 50%	闇 100%
無効化	毒	石化	気絶

黒い結晶を魔力で繋ぎとめた犬型モンスター。一撃離脱の戦法で遠い間合いから風や闇の術を使ってくる。接近戦で一気に倒したい。

No. 016 イモータルゴイル

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
6642	トリート(70%) 水の石(2%)	823	[illegible](30%) 水の結晶(2%)

出現：ギルド管轄立入禁止区域 1～15階(→P233)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
81	13000	356	251	450	270
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
324	405	3	40	重量	—

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 100%	闇 100%
無効化	石化		

ノスフェラゴイルから分離すると出現する土気色のモンスター。封印状態を誘発するブレス攻撃は防御すれば対処できる。

No. 017 イワーント

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
666	[illegible](30%) パラライジェル(2%)	21	ストーンボトル(30%) ポイズンジェル(2%)

出現：GDランク2[退治]クエスト(→P221)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
33	2720	82	65	101	66
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
93	46	1	80	中量	—

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 70%	風 100%	闇 100%
無効化			

ギルドダンジョン退治クエストにのみ出現する。吐き出す泡を食らうと封印状態になるので、防御で対処するといい。

No. 018 ヴィソフニル

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
8774	スペシフィック(70%) 火の石(5%)	1434	パン・[illegible](30%) 火の結晶(2%)

出現：ギルド管轄立入禁止区域 76～90階(→P235)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
107	19000	444	342	575	374
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
428	535	4	40	中量	—

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 100%	闇 100%
無効化	麻痺		

紫の胴体に黒い羽を持つ鳥タイプのモンスター。体躯が小さく攻撃が当てにくいうえ、麻痺を無効化するため足止めが難しい。

No. 019 ウオント

経験値	ドロップアイテム	
722	バイングミ(50%)	パラライムース(2%)

ガルド	ローバーアイテム	
22	サイレスジェル(30%)	ベルベーヌ(2%)

出現：アシハラ王墓(→P156)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
24	1890	89	63	109	71
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**種族**
125	48	0	80	中型	—

属性			
	火 100%	土 130%	光 100%
	水 70%	風 100%	闇 100%
無効化			

右腕に巨大な釣り針を持つ二足歩行の魚型モンスター。泡を食らうと封印状態になるので、「サイレスチェック」を装備して挑みたい。

No. 020 ウドゴレム

経験値	ドロップアイテム	
3235	オレンジグミ(30%)	エリクシール(2%)

ガルド	ローバーアイテム	
107	パイングミ(30%)	チェリーセージ(2%)

出現：GDランク9[退治]クエスト(→P221)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
58	18500	300	145	500	202
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**種族**
180	102	2	50	重型	[illegible]

属性			
	火 130%	土 100%	光 100%
	水 70%	風 100%	闇 100%
無効化		石化	

ギルドダンジョン退治クエスト時にのみ出現するモンスター。弱点である火属性の武器を装備した状態で戦うといい。

No. 021 ウリボア

経験値	ドロップアイテム	
1455	パイングミ(70%)	ラベンダー(2%)

ガルド	ローバーアイテム	
42	風の石(30%)	高級食材(2%)

出現：グリゴリ周辺(→P115)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
34	3260	117	95	153	99
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**種族**
230	230	1	75	中型	—

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 100%	闇 100%
無効化			

イノシシの顔をした二足歩行の小型モンスター。ほかのモンスターに比べ怒りやすいものの移動が遅いため、遠距離攻撃が有効だ。

No. 022 ウルフ

経験値	ドロップアイテム	
32	アップルグミ(30%)	高級食材(2%)

ガルド	ローバーアイテム	
5	オレンジグミ(30%)	エリクシール(2%)

出現：レグヌム〜ナーオス周辺(→P114)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
4	220	19	6	15	10
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**種族**
21	8	0	100	中型	—

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 100%	闇 100%
無効化			

鋭い牙を持つ灰色の毛色をした狼のモンスター。攻撃するたびに一度後方に離脱するので、懐に飛び込んで一気に決着をつけよう。

No. 023 エグルーダ

経験値	ドロップアイテム	
4306	レモングミ(30%)	タイム(2%)

ガルド	ローバーアイテム	
177	土の石(30%)	光の結晶(2%)

出現：サニア周辺(→P115)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
59	8160	240	160	357	232
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**種族**
333	118	1	100	中型	—

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 100%	闇 100%
無効化			

両足に鋭い爪を持つ鳥タイプのモンスター。風の術「エアスラスト」を使ってくる。詠唱を始めたら、すぐに術防御で防ごう。

No. 024 エレノッサス

経験値	ドロップアイテム	
2437	スペクタクルズ(30%)	サフラン(2%)

ガルド	ローバーアイテム	
71	ポイズンボトル(30%)	土の結晶(2%)

出現：テノス周辺(→P115)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
46	5170	180	110	226	147
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**種族**
270	90	1	75	中型	—

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 100%	闇 100%
無効化			

青色と土色の縞模様に鋭い牙を持つサイ型モンスター。麻痺状態にする鼻息を飛ばしてくるので、防御重視で戦っていこう。

No. 025 エントウルフ

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
1038	火のカケラ(30%) / カモミール(2%)	31	パラライパウダー(30%) / ストーンジェル(2%)

出現 ガラム周辺(→P115)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
29	2470	98	71	129	84
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
160	58	0	100	中量	—

属性	火	土	光	水	風	闇
	100%	100%	100%	100%	100%	100%

無効化

茶色をしたウルフの上級種。動きが素早く、攻撃するとすぐ逃げてしまう。リーチが長い銃火器タイプの武器で対処しよう。

No. 026 オタオタ

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
8	アップルグミ(30%) / 高級食材(2%)	4	オレンジグミ(30%) / レモングミ(2%)

出現 レグヌム～ナーオス周辺(→P114)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
1	130	9	6	8	5
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
15	2	0	100	中量	—

属性	火	土	光	水	風	闇
	100%	100%	100%	100%	100%	100%

無効化

おたまじゃくしに似た水色のモンスター。尻尾での回転と体当たりで攻撃してくるが、苦戦するような相手ではない。

No. 027 オタグリ

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
1256	パナシーアボトル(30%) / 高級食材(2%)	37	[illegible](30%) / 土の結晶(2%)

出現 ガルボスジャングル(→P168)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
32	2850	107	71	141	92
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
180	64	0	100	中量	—

属性	火	土	光	水	風	闇
	100%	100%	100%	100%	100%	100%

無効化

ジャングルに適した緑の保護色をしたオタオタの強化版。回転突進攻撃は連続でヒットする危険がある。しっかり防御すること。

No. 028 オタゲル

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
2555	スペクタクルズ(30%) / ラベンダー(2%)	74	レモングミ(30%) / 光の結晶(2%)

出現 レムレース湿原(→P177)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
42	5350	159	94	255	200
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
210	140	0	100	中量	—

属性	火	土	光	水	風	闇
	70%	100%	70%	100%	130%	130%

無効化

茶色をしたオタオタの上級種で、攻撃手段はほかのオタオタ系と変わらない。風と闇属性に弱いため、術を使ってダメージを与えよう。

No. 029 オタパプ

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
60	アップルグミ(30%) / 高級食材(2%)	7	ブルーワ(30%) / ローズマリー(2%)

出現 レグヌム～ナーオス周辺(→P114)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
6	290	22	15	15	10
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
30	12	0	100	中量	—

属性	火	土	光	水	風	闇
	100%	100%	100%	100%	100%	100%

無効化

紫色をしたオタオタの上級種。攻撃手段はほかのオタオタ系と変わらない。突進攻撃と回転攻撃は防御で防ぐことができる。

No. 030 オタブル

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
298	ライフボトル(30%) / パラライパウダー(2%)	11	水の石(30%) / 水の結晶(2%)

出現 レグヌム鍾乳洞(→P147)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
15	700	56	42	73	47
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
73	30	0	100	中量	—

属性	火	土	光	水	風	闇
	100%	100%	100%	100%	100%	100%

無効化

鍾乳洞に生息する青色をしたオタオタの上級種。ほかのオタオタと攻撃手段は同じだが、攻撃力が大幅にアップしているので注意。

No. 031 オタロングテール

経験値	ガルド	ドロップアイテム	ローバーアイテム
9020	1516	パナシーアボトル(70%) 土の石(5%)	ブルーツ(30%) 土の結晶(2%)

出現 ギルド管轄立入禁止区域91～99層(→P236)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
110	21550	479	352	610	397
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**[illegible]**
440	550	4	40	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化 毒

暗い色をしたオタオタの最上級種。ほかのオタオタ系モンスターを遥かに凌駕する能力を持つ。回転攻撃は威力が高いので要注意。

No. 032 オニノケツゾク

経験値	ガルド	ドロップアイテム	ローバーアイテム
9184	1571	スペシフィック(70%) 光の石(5%)	高級食材(30%) 光の結晶(2%)

出現 ギルド管轄立入禁止区域91～99層(→P236)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
112	21750	487	358	590	384
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**[illegible]**
446	560	4	40	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化 麻痺

巨大な斧を背負った黒い鬼のモンスター。闇属性の術「ダークフォース」を使用する。移動速度が遅いので、遠距離戦を主体に戦おう。

No. 033 カーカー

経験値	ガルド	ドロップアイテム	ローバーアイテム
229	9	ミックスグミ(30%) キャットニップ(2%)	火の石(30%) 闇の結晶(2%)

出現 ギルドダンジョンランク2(→P208)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
13	590	51	34	57	37
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**[illegible]**
57	57	0	100	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化

灰色をした小型鳥タイプのモンスター。飛び道具で攻撃してくる。体が小さいため、攻撃範囲が広いルカで戦うのがおすすめだ。

No. 034 ガードマン

経験値	ガルド	ドロップアイテム	ローバーアイテム
229	9	パナシーアボトル(70%) サーベル(2%)	オレンジグミ(30%) エリクシール(2%)

出現 ナーオス基地(→P142)

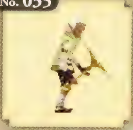
LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
13	590	45	18	50	33
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**[illegible]**
75	65	0	100	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化

ナイフを持ちナーオス基地を守るゴロツキ。動きが素早く、連続攻撃が強力なので、しっかり防御してから反撃しよう。

No. 035 ガードルA BOSS



経験値	ガルド	ドロップアイテム	ローバーアイテム
2000	105	ピコガード(100%) ブラッドカービン(2%)	水の石(30%) キャットニップ(2%)

出現 ナーオス基地(→P144)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
20	4000	60	30	70	60
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**[illegible]**
100	90	0	75	中量	○

属性					
火	110%	土	80%	光	130%
水	100%	風	100%	闇	60%

無効化 毒 / 麻痺 / 石化 / 封印

ナーオス基地に現われる天上人。多段ヒットする飛び道具を放つ。力を溜め始めたら、すぐに背後に回って飛び道具を回避しよう。

No. 036 ガードルB BOSS

経験値	ガルド	ドロップアイテム	ローバーアイテム
6500	2700	[illegible](100%) レッドレクイエム(2%)	エリクシール(30%) [illegible](2%)

出現 軍艦甲板(→P173)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
43	23000	160	153	280	162
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**[illegible]**
220	220	1	50	重量	○

属性					
火	110%	土	80%	光	130%
水	100%	風	100%	闇	60%

無効化 毒 / 麻痺 / 石化 / 封印 / 気絶

軍艦甲板で再度遭遇する天上人。弱点の属性は変わらないが、ガードルAに比べて能力が高い。HPが減ると秘奥義を使用してくる。

No. 037 カクトゥス

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
3626	パイングミ(30%) チェリーセージ(2%)	154	ストーンパウダー(30%) アサルトソード(2%)

出現 ギルドダンジョンランクB(→P209)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
55	7300	208	218	335	218
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
257	257	0	70	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%
無効化	毒				

サボテンのような頭にカニのような体を持つモンスター。近距離からの毒針による攻撃が中心だが、まれに撃ってくる飛び道具にも注意。

No. 038 カモフラウルフ

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
2595	[illegible](30%) ベルベーヌ(2%)	91	火の石(30%) [illegible]の結晶(2%)

出現 テノス兵器工場(→P186)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
50	6090	210	128	280	169
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
220	94	0	100	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%
無効化					

迷彩色をしたウルフの上級種。移動が素速く攻撃を当てるたびに離れる。敵が近づいてくるまで防御を固め、一気に仕留めよう。

No. 039 ガルーダ

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
560	木のカケラ(30%) エリクシール(2%)	18	[illegible]の石(30%) 高級[illegible](2%)

出現 アシハラ[illegible](→P114)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
21	1490	75	60	85	55
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
150	42	1	100	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%
無効化					

薄紫色をした羽を持つ鳥型モンスター。風属性の術「ウィンドカッター」の詠唱をし始めたら、フリーランを使って回避すること。

No. 040 ガルボオオトカゲ

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
1937	ポイズンパウダー(30%) ポイズンジェル(2%)	44	サイレスパウダー(30%) [illegible](2%)

出現 ガルボスジャングル(→P168)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
35	4320	130	78	195	127
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
240	70	0	40	中量	○

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%
無効化					

黄色のとさかの先に鋭い角を持つ大型トカゲ。移動が素速く、間合いを離そうとしてもすぐに追いつかれる。接近戦で勝負しよう。

No. 041 ガルムウルフ

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
118	オレンジグミ(30%) エリクシール(2%)	9	[illegible]の石(30%) パラライムース(2%)

出現 [illegible](→P136)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
9	410	28	12	24	16
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
41	18	0	100	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%
無効化					

鋭い牙を持つ茶色の毛をした狼。素早い動きでヒットアンドウェイを仕掛けてくるため、リーチの長い攻撃で捕らえたい。

No. 042 キガンテス BOSS

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
1500	パラライガード(100%) パラライチェック(2%)	1350	— —

出現 ナーオス基地(→P143)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
19	3000	68	30	80	50
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
30	45	1	255	超重	○

属性					
火	120%	土	100%	光	100%
水	120%	風	120%	闇	100%
無効化	毒	麻痺	石化	封印	気絶

ナーオス基地で現われる巨大ロボット。回転攻撃を防御してテンションゲージをため、インフィニティージャムで反撃するのがおすすめ。

No.043 ギガンテスR

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
2995	火のカケラ(30%) 火の石(2%)	60	光の石(30%) 闇の結晶(2%)

出現　北の戦場(→P179)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
50	6500	135	100	300	120
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
230	200	1	100	超重	—

属性					
火	120%	土	100%	光	100%
水	120%	風	120%	闇	100%

無効化：毒　麻痺　石化　封印　気絶

北の戦場に出現するギガンテスの改良型。頭部の機銃から弾丸を乱れ撃ちする攻撃がやっかい。敵の動きを見て、防御でしのごう。

No.044 ギガンテスZ　BOSS

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
6000	ウィンドマント(100%) ビームサーベル(2%)	2700	オレンジグミ(30%) レモングミ(2%)

出現　軍艦甲板(→P173)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
45	30000	150	85	300	140
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
160	90	1	50	超重	—

属性					
火	120%	土	120%	光	100%
水	120%	風	100%	闇	100%

無効化：毒　麻痺　石化　封印　気絶

軍艦甲板に現われる飛行ユニットを換装したギガンテス。飛行中は通常攻撃が当たりにくいため、術を使ってダメージを与えよう。

No.045 ギガンテスオメガ　BOSS

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
15000	フレアマント(100%) スターブレイカー(2%)	6000	オレンジグミ(30%) レモングミ(2%)

出現　黎明の塔(→P197)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
72	120000	300	170	470	230
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
500	480	1	30	超重	—

属性					
火	120%	土	120%	光	100%
水	120%	風	100%	闇	100%

無効化：毒　麻痺　石化　封印　気絶

黎明の塔に現われるギガンテスの最終形態。宙返りすると上空から範囲攻撃を仕掛けてくる。前方へのステップで回避しよう。

No.046 ギガントホーン

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
7052	トリート(70%) 闇の石(5%)	928	パン[illegible](30%) 闇の結晶(2%)

出現　ギルド管轄立入禁止区域16～30階(→P233)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
86	14000	370	275	485	364
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
344	430	3	40	[illegible]	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化：石化

黒い頭部に青い角を持つグレルホルンの上級種。火の術「エクスプロード」が危険。「フレアマント」を装備しつつ術防御で防ごう。

No.047 キマイラ

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
4002	ヒヨパウダー(30%) ミント(2%)	160	闇の石(30%) エリクシール(2%)

出現　天空城(→P191)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
56	7510	220	145	341	222
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
285	112	0	100	中量	—

属性					
火	100%	土	150%	光	100%
水	100%	風	20%	闇	100%

無効化：

獣の頭を持つ灰色の大型鳥系モンスター。素早い動きで空中から多段攻撃を仕掛けてくるので、防御してから反撃すること。

No.048 キャスター

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
781	ポイズンボトル(30%) カモミール(2%)	24	調味料(30%) レッドバジル(2%)

出現　アシハラ王国(→P156)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
25	2000	93	48	125	81
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
110	130	0	100	中量	—

属性					
火	100%	土	50%	光	100%
水	150%	風	100%	闇	100%

無効化：毒　石化

デザゴイルを乗せたモンスター。一定のダメージを与えると分離する。デザゴイルと弱点属性が異なる点に注意して戦おう。

No. 049 ギョギョント

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
6970	パナシーアボトル(70%) 光の石(5%)	906	卵・乳製品(30%) 光の結晶(2%)

出現　ギルド管轄立入禁止区域16～30階(→P233)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
85	13490	391	272	473	307
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
340	425	3	40	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化					
	麻痺				

鍵爪状の武器を両手に持った魚介系モンスター。攻撃力が高く、泡の飛び道具を食らうと一定の確率で封印状態にされるので注意。

No. 050 キラートマト

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
7216	ライフボトル(70%) 火の石(5%)	971	フルーツ(30%) 火の結晶(2%)

出現　ギルド管轄立入禁止区域16～30階(→P233)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
88	13900	380	282	470	282
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
352	440	4	40	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化					
毒					

禍々しい色をした植物系モンスター。火属性の術「ファイアボール」を使ってくるため、詠唱を始めたらフリーランで回避すること。

No. 051 キラービー

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
77	ポイズンボトル(30%) エリクシール(2%)	8	ポイズンムース(30%) ストーンムース(2%)

出現　西の戦場(→P136)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
7	320	25	18	23	15
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
40	14	0	100	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化					
毒					

大きな腕と巨大な針を持った草色の殺人蜂。毒状態にする攻撃を仕掛けてくる。動きが素早いため、攻撃を防御してから反撃しよう。

No. 052 キングトータス

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
1181	風のカケラ(30%) 土の石(2%)	35	ライフボトル(30%) マリンフィスト(2%)

出現　ガラム周辺(→P114)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
31	2720	100	60	150	98
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
100	62	1	130	重量	—

属性					
火	130%	土	100%	光	100%
水	70%	風	100%	闇	100%

無効化					

長く太い尻尾や足を持つ巨大亀で、攻撃手段や弱点はほかのトータス系モンスターと共通。火属性の術技を連発すれば楽に倒せる。

No. 053 グラスルーダ

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
2230	光のカケラ(30%) ヘルベース(2%)	65	パラライムース(30%) ミスリルソード(2%)

出現　マムート周辺(→P115)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
43	4820	140	95	217	141
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
200	85	1	100	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化					

白い翼を持つ鷲に似た鳥型モンスター。風属性の術「ウィンドカッター」を詠唱し始めたら、フリーランで軸をずらして回避しよう。

No. 054 クラブス

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
419	魚介類(30%) クイックワーカー(2%)	14	風の石(30%) ダンデライオン(2%)

出現　レグヌム鍾乳洞(→P147)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
18	940	67	32	90	59
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
47	63	1	100	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化					

合わせることで鬼の形相になるハサミを持つカニ型モンスター。封印状態を誘発することがある泡攻撃に注意して防御主体に戦おう。

No. 055 クランチメタル

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
3113	風のカケラ(30%) パラライジェル(2%)	107	アップルグミ(30%) レッドサフラン(2%)

出現　神待ちの園(→P183)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
51	6290	212	136	300	195
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
265	102	2	100	中量	—

属性			
火 150%	土 100%	光 100%
水 50%	風 100%	闇 100%

無効化：毒　石化　気絶

灰色の金属で構成された犬型モンスター。風の術「ライトニング」に加え、闇の術「ダークフォース」を使う。火属性の攻撃で手早く倒そう。

No. 056 グリフィン

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
3885	[illegible]のカケラ(30%) ヴァレリアン(2%)	160	パン・[illegible](30%) ヒレハリソウ(2%)

出現　サニア周辺(→P115)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
56	7510	220	153	341	222
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
290	112	0	100	中量	○

属性		
火 100%	土 100%	光 100%
水 100%	風 100%	闇 100%

無効化：—

茶色の羽に獣のような足を持つ鳥型モンスター。上空から飛び道具で攻撃を仕掛けてくる。特に多段ヒットするブレス攻撃に注意。

No. 057 グレートスピリッツ

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
7626	ライフボトル(70%) 光の石(5%)	1084	[illegible](30%) 光の結晶(2%)

出現　ギルド管轄立入禁止区域31～45階(→P234)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
93	14650	400	299	485	364
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
372	465	4	40	中量	—

属性		
火 100%	土 100%	光 100%
水 100%	風 100%	闇 100%

無効化：封印

青く長い尾を持つ偉大なる精霊。火属性や水属性の術攻撃を多用してくる。これらの詠唱をし始めたら、術防御で防ぐこと。

No. 058 グレルホルン

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
4143	ストーンパウダー(30%) ラベンダー(2%)	165	風の石(30%) ベルベーヌ(2%)

出現　天空城(→P191)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
57	7730	236	162	346	225
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
293	114	2	100	重量	○

属性		
火 100%	土 100%	光 100%
水 100%	風 100%	闇 100%

無効化：—

立派な角が生えた頭に4本足と2本手を持つ巨大モンスター。火属性の「ファイヤーボール」に対しては、フリーランで避けるのがベスト。

No. 059 クロゲコ

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
8200	パナシーアボトル(70%) 水の石(5%)	1253	フルーツ(30%) 水の結晶(2%)

出現　ギルド管轄立入禁止区域61～75階(→P235)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
100	18100	450	320	555	361
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
400	500	4	40	中量	—

属性		
火 100%	土 100%	光 100%
水 100%	風 100%	闇 100%

無効化：気絶

暗い緑色をしたゲコゲコの最上級種。3連発の飛び道具を使い攻撃してくる。リーチが長いため、接近戦に持ち込んで仕留めよう。

No. 060 ゲコゲコ

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
165	オレンジグミ(30%) エリクシール(2%)	7	ミックスグミ(30%) ヒレハリソウ(2%)

出現　ギルドダンジョンランク2(→P208)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
11	500	44	14	50	33
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
55	22	0	100	中量	—

属性		
火 100%	土 100%	光 100%
水 100%	風 100%	闇 100%

無効化：—

水色の肌に長い手足を持ったカエル。口から泡を吐き出す攻撃とジャンプから体当たりは、防御すればダメージを抑えられる。

No. 061 ケルA BOSS

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
750	ブルーン(30%) 光のカケラ(2%)	21	サイレスジェル(30%) ヴァレリアン(2%)

出現 レグヌム鍾乳洞(→P148)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
23	1500	68	21	85	35
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
120	46	0	100	中量	—

属性	火	水	土	風	光	闇
	50%	150%	150%	50%	150%	50%

無効化					
	毒		石化		

レグヌム鍾乳洞でシアンとともに現われるドーベルマン。ヒットアンドアウェイで背後を突かれると危険。シアンよりも先に倒そう。

No. 062 ケルB BOSS

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
2500	エリクシール(100%) [illegible](2%)	240	パナシーアボトル(30%) [illegible](2%)

出現 ガルポスジャングル(→P169)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
38	7500	120	51	200	130
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
270	190	0	100	中量	○

属性	火	水	土	風	光	闇
	50%	150%	150%	50%	150%	50%

無効化					
	毒		石化		

ガルポスジャングルでシアン、ベロとともに出現。HPが少ないため、水、土、光属性の攻撃で一気に倒してしまうのが得策だ。

No. 063 ゲルゲコ

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
2653	レモングミ(30%) エリクシール(2%)	80	ライフボトル(30%) アップルグミ(2%)

出現 レムレース湿原(→P177)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
44	5530	162	111	260	210
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
220	147	0	100	中量	—

属性	火	水	土	風	光	闇
	100%	100%	100%	100%	100%	100%

無効化					

茶色をしたゲコゲコの上級種。泡を3連発で吐き出す攻撃を食らうとかなりのダメージを受けるので、必ず防御すること。

No. 064 コーラルクラブ

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
2121	ミックスグミ(70%) バジル(2%)	51	ストーンパウダー(30%) セボリー(2%)

出現 グリゴリ周辺(→P115)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
38	4650	146	81	212	128
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
120	100	1	100	中量	—

属性	火	水	土	風	光	闇
	100%	100%	100%	100%	100%	100%

無効化					

全身青色で2つの巨大なハサミを持つカニ型モンスター。封印状態にする飛び道具を放つ。防御を固めつつ、攻撃を仕掛けよう。

No. 065 ゴールドマンタ

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
4169	火のカケラ(30%) ダンデライオン(2%)	165	パラライジェル(30%) [illegible](2%)

出現 天空城(→P191)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
57	7730	225	145	345	225
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
293	114	2	100	中量	—

属性	火	水	土	風	光	闇
	100%	150%	100%	50%	100%	100%

無効化					
	毒		石化		気絶

黄金で構成された飛行タイプのモンスター。風の術「エアスラスト」のほか、近距離での威力の高い回転多段攻撃に注意して戦おう。

No. 066 コバン

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
463	ミックスグミ(30%) ラベンダー(2%)	15	パナシーアボトル(30%) レッドセージ(2%)

出現 アシハラ周辺(→P114)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
19	1300	68	40	85	55
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
100	90	1	80	中量	—

属性	火	水	土	風	光	闇
	100%	100%	100%	100%	100%	100%

無効化					

赤い目と長い耳を持つ二足歩行の獣人。怒りやすい特徴を持つ。移動が遅いため、遠距離から攻撃すればダメージを受けにくい。

No. 067 コリュンティス

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
1038	ポイズンボトル(30%) クラッシュダガー(2%)	31	ヒヨムース(30%) レッドサフラン(2%)

出現 アシハラ王墓(→P156)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
27	2470	98	57	129	84
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**[illegible]**
148	58	2	100	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化 —

青い胴体に黄色のとさかを持つトカゲ型モンスター。ルカたちのフリーランより動きが素早いので、接近戦で一気に決着をつけること。

No. 068 サイノッサス

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
1494	フルーツ(30%) 光の石(2%)	39	ミックスグミ(30%) デモンズフィスト(2%)

出現 ガルポス周辺(→P115)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
33	3410	120	54	157	102
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**[illegible]**
185	66	1	75	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化 —

灰色と肌色の縞模様をしたサイ型モンスター。物理防御が高く、状態異常を誘発する各種攻撃も強力。防御重視で戦おう。

No. 069 サイボア

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
905	レモングミ(30%) キャットニップ(2%)	27	ポイズンパウダー(30%) レッドラベンダー(2%)

出現 アシハラ王墓(→P156)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
26	2230	94	69	121	79
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**[illegible]**
125	54	1	75	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化 —

鼻の頭頂部に4つの角が生えた白いサイ型モンスター。鼻息の攻撃はまれに麻痺状態を誘発する。防御重視で戦おう。

No. 070 サンソリトカゲ

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
7380	パナシーアボトル(70%) 水の石(5%)	1016	[illegible](30%) 水の結晶(2%)

出現 ギルド管轄立入禁止区域 31～45階(→P234)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
90	14950	405	288	490	319
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**[illegible]**
360	450	4	100	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化 毒

長い首と尻尾を持つトカゲ型モンスター。石化を誘発するかみつき攻撃を仕掛けてくる。石化したら「ストーンボトル」で回復すること。

No. 071 サラマンダー

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
1362	水のカケラ(30%) ストーンムース(2%)	39	風の石(30%) ストーンガード(2%)

出現 ゲルム火山(→P162)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
33	2900	111	71	146	94
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**[illegible]**
170	66	0	100	中量	—

属性					
火	50%	土	100%	光	100%
水	150%	風	100%	闇	100%

無効化 石化

コブラの頭を持つトカゲ型モンスター。毒攻撃を使用するやっかいな敵なので、弱点である水属性の術技で最優先で倒してしまおう。

No. 072 サンドファング

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
1643	ライフボトル(70%) ストーンジェル(2%)	46	パラライボトル(30%) ストーンチェック(2%)

出現 グリゴリ周辺(→P115)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
36	4010	135	71	194	126
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**[illegible]**
160	72	0	100	中量	—

属性					
火	100%	土	50%	光	100%
水	100%	風	150%	闇	100%

無効化 石化

矛のような尾を持つトカゲ型モンスター。毒攻撃を使ってくるため、状態異常が発生したらすぐに「ポイズンボトル」で回復しよう。

No. 073 サンドワーム

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
1356	パラライボトル(30%) / アンジェリカ(2%)	37	光の石(30%) / ヴァレリアン(2%)

出現：ガラム周辺(→P115)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
32	2850	102	66	141	92
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
90	50	2	100	超重	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化：—

巨大な頭部と口を持つ大型モンスター。土属性の術「グレイブ」はフリーランで避けられない。術防御で防ぐことが重要だ。

No. 074 シアンA BOSS

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
1250	ストーンガード(100%) / ダークナックル(2%)	1530	ピヨムース(30%) / ヴァレリアン(2%)

出現：レグヌム鍾乳洞(→P148)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
25	2500	81	39	90	60
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
150	105	2	100	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化：毒、麻痺、石化、封印

レグヌム鍾乳洞でケルA、ベロAを引き連れて現われる転生者。物理攻撃しか使わないため、物理防御が上がる料理を食べてから挑もう。

No. 075 シアンB BOSS

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
4000	アースグローブ(100%) / ベアナックル(2%)	2520	ダークグローブ(30%) / ダークマント(2%)

出現：ガルポスジャングル(→P159)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
40	15000	130	77	210	137
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
250	230	1	100	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化：毒、麻痺、石化

ガルポスジャングルでケルB、ベロBとともに再度現われる敵で、HPが減ると秘奥義を使用する。こちらのHPは高めに保ちつつ戦おう。

No. 076 シャープデバイス

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
4287	フルーツ(30%) / スタデッドクラブ(2%)	171	風の石(30%) / 風の結晶(2%)

出現：天空城(→P191)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
58	8390	233	157	363	236
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
289	116	2	100	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	150%	風	50%	闇	100%

無効化：毒、石化、気絶

茶色の金属で造られた犬型モンスター。風の術「ライトニング」は術防御で防ぎ、闇の術「ダークフォース」はフリーランで避けよう。

No. 077 シャーント

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
1753	オレンジグミ(30%) / 土の石(2%)	42	ストーンパウダー(30%) / レッドセージ(2%)

出現：ガルポスジャングル(→P168)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
34	3850	130	90	190	124
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
205	66	0	80	中量	—

属性					
火	100%	土	130%	光	100%
水	70%	風	100%	闇	100%

無効化：—

アゴが長く突き出した魚介系モンスター。口から吐き出す泡はまれに封印状態を誘発するので、注意しながら戦うこと。

No. 078 ジャバウォック

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
5029	パイングミ(30%) / 風の石(2%)	183	パラライジェル(30%) / タイム(2%)

出現：[illegible](→P196)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
60	8390	250	221	375	244
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
300	120	1	40	超重	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化：毒、麻痺、石化

ライオンのような頭に角が生えた巨大モンスター。移動が非常に遅い。土属性の術「ストーンブラスト」はフリーランで避けられる。

No. 079 シュエイ

経験値	ドロップアイテム	ローバーアイテム
2802	レモングミ(30%)	オレンジグミ(30%)
ガルド 107	エリクシール(2%)	[illegible]水(2%)

出現　テノス兵器工場(→P186)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
51	6290	180	111	280	126
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
300	102	0	100	中型	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化　―

赤いバンダナを巻いた猫背で細身の守衛。動きが素早い。近距離から仕掛けてくる連続攻撃は威力が高いため、間合いを離そう。

No. 080 シュエイチョウ

経験値	ドロップアイテム	ローバーアイテム
2911	パン・[illegible](30%)	ウィークボトル(30%)
ガルド 111	[illegible]のカケラ(2%)	[illegible]の[illegible](2%)

出現　テノス兵器工場(→P186)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
52	6680	229	170	310	140
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
250	104	0	100	中型	○

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化　―

赤いマスクを被り、大きな鉈を持った工場の守衛長。シュエイよりも攻撃のリーチが長く、攻撃中は無敵状態となっている。

No. 081 シルバーマンタ

経験値	ドロップアイテム	ローバーアイテム
3181	ミックスグミ(30%)	魚介類(30%)
ガルド 107	ストーンジェル(2%)	[illegible]水(2%)

出現　神待ちの園(→P183)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
51	6480	215	132	285	185
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
269	102	2	100	中型	—

属性					
火	150%	土	100%	光	100%
水	50%	風	100%	闇	100%

無効化　毒　石化　気絶

銀色の金属で構成された飛行モンスター。風の術「エアスラスト」は術防御で防ぎ、近距離からの多段攻撃は防御で対処しよう。

No. 082 スティールクラブ

経験値	ドロップアイテム	ローバーアイテム
3045	ストーンパウダー(30%)	ポイズンボトル(30%)
ガルド 107	キャットニップ(2%)	キャットニップ(2%)

出現　GDランク8[退治]クエスト(→P221)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
51	14000	260	145	290	185
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
180	102	3	100	中型	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化　―

ギルドダンジョン退治クエストにのみ出現する。接近戦を仕掛けてくるだけなので、ひとりは防御に徹して味方の遠距離攻撃で倒そう。

No. 083 ステレオティス

経験値	ドロップアイテム	ローバーアイテム
1412	火のカケラ(30%)	パナシーアボトル(30%)
ガルド 42	[illegible](2%)	ブリザードダガー(2%)

出現　ケルム火山(→P162)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
34	3200	117	74	153	99
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
180	150	0	40	中型	○

属性					
火	70%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	130%

無効化　―

2本の角が頭部に生えている大型トカゲ。動きが素早く間合いをとりにくいため、闇属性の武器を装備して力押しで倒そう。

No. 084 ステレックス

経験値	ドロップアイテム	ローバーアイテム
4283	ストーンパウダー(30%)	パラライパウダー(30%)
ガルド 183	ビヨジェル(2%)	ダンデライオン(2%)

出現　GDランク9[退治]クエスト(→P221)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
60	16000	270	120	450	236
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
300	120	1	30	中型	○

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化　―

ギルドダンジョン退治クエスト時にのみ出現する灰色のトカゲ型モンスター。攻撃のリーチは短いが、移動速度が驚異的に速いので注意。

No.085 ストーンゴレム

経験値	ガルド	ドロップアイテム	ローバーアイテム
3234	111	ヒヨパウダー(30%) [illegible](2%)	[illegible]の石(30%) レッドラベンダー(2%)

出現 [illegible](→P183)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
52	6680	230	110	320	208
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
170	104	1	130	[illegible]	[illegible]

属性			
火 100%	土 60%	光 100%	
水 100%	風 130%	闇 100%	
無効化	石化		

岩でできた灰色のゴーレムで、ゆっくりと近づいてくる。攻撃力が高く、攻撃動作中は無敵。しっかりと防御を固めつつ戦おう。

No.086 スナイパーガラム

経験値	ガルド	ドロップアイテム	ローバーアイテム
45	7	パナシーアボトル(30%) [illegible](2%)	― ―

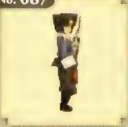
出現 [illegible](→P136)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
5	250	23	12	23	15
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
30	10	0	100	中量	―

属性			
火 100%	土 100%	光 100%	
水 100%	風 100%	闇 100%	
無効化			

狙撃銃を持ち緑の軍服を着たガラムの兵士。ソルジャーガラムよりもHPが少ない。飛び道具を使ってくるため、接近戦で倒そう。

No.087 スナイパーテノスA BOSS



経験値	ガルド	ドロップアイテム	ローバーアイテム
2643	74	オレンジグミ(30%) ヒヨパウダー(2%)	バジル(30%) 土の結晶(2%)

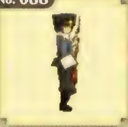
出現 北の戦場(→P178)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
46	4490	150	80	220	143
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
225	225	1	100	中量	―

属性			
火 100%	土 100%	光 100%	
水 100%	風 100%	闇 100%	
無効化			

北の戦場に現われる青い眼をしたテノスの兵士。飛び道具を使って遠距離から攻撃してくる。敵の懐に入って優先的に倒すこと。

No.088 スナイパーテノスB



経験値	ガルド	ドロップアイテム	ローバーアイテム
3263	154	レモングミ(30%) [illegible](2%)	土の石(30%) セージ(2%)

出現 テノス兵器工場(→P186)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
55	12000	222	130	350	123
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
180	110	1	100	中量	―

属性			
火 100%	土 100%	光 100%	
水 100%	風 100%	闇 100%	
無効化	石化		

青い防寒着に身を包みライフルを持つテノス兵。飛び道具で遠距離から攻撃してくる。スナイパーテノスAと違い、石化に耐性がある。

No.089 スノウトレント

経験値	ガルド	ドロップアイテム	ローバーアイテム
2878	88	スペクタクルズ(30%) 水の石(2%)	スペシフィック(30%) レッドラベンダー(2%)

出現 テノス[illegible](→P115)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
46	5900	205	125	270	176
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
245	245	1	100	[illegible]	―

属性			
火 150%	土 70%	光 100%	
水 70%	風 130%	闇 100%	
無効化	毒		

真っ白で巨大な木のお化け。頭から放出されるガスは封印状態を誘発する。土属性の術「グレイブ」は術防御で防ぐこと。

No.090 セイバードラゴン

経験値	ガルド	ドロップアイテム	ローバーアイテム
4945	183	[illegible]のカケラ(30%) ダンデライオン(2%)	[illegible](30%) レッドベルベーヌ(2%)

出現 [illegible](→P196)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
60	8390	243	128	363	236
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
320	120	0	40	中量	[illegible]

属性			
火 100%	土 100%	光 100%	
水 100%	風 100%	闇 100%	
無効化	毒	石化	気絶

黒い金属で構成されたドラゴン。フリーランで逃げ回ってもすぐに追いつかれるため、防御で攻撃を防いでから反撃していこう。

No. 091 センサス

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
4283	光のカケラ(30%) 光の結晶(2%)	183	ルーンブレード(30%) レンドバスター(2%)

出現 GDランク10[退治]クエスト(→P221)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
60	37500	300	220	600	312
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
500	120	3	30	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化: 麻痺、石化

ギルドダンジョン退治クエスト時にのみ出現する羽の生えた人型モンスター。風の術「サンダーブレード」はフリーランで避けられる。

No. 092 ソブルテン

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
1664	水のカケラ(30%) ローズマリー(2%)	42	[illegible]の石(30%) ヒレハリソウ(2%)

出現 ガルポスジャングル(→P166)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
34	3700	120	95	175	114
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
210	130	0	70	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化: 毒

サボテンの頭とカニの胴体を持つモンスター。頭部の針を使った攻撃、飛び道具を受けると一定の確率で毒状態にされてしまうので要注意。

No. 093 ソルジャーガラム

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
77	ライフボトル(30%) 火の石(2%)	8	— —

出現 西の戦場(→P136)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
7	320	30	12	32	5
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
30	10	0	100	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化: —

細長い剣を持ち、軍服に身を包んだガラム兵士。リーチは比較的長いほうだが、飛び道具は持っていない。苦戦する場合は術を使おう。

No. 094 ソルジャーゾンビA

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
2156	リボルバーSA(30%) リボルバーDA(2%)	26	[illegible](30%) 火の結晶(2%)

出現 レムレース湿原(→P177)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
43	5350	200	26	270	150
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
180	250	0	150	重量	○

属性					
火	150%	土	70%	光	130%
水	100%	風	100%	闇	50%

無効化: 毒、麻痺、石化

北の湿原に現われるゾンビ化した兵士。移動速度が非常に遅く遠距離攻撃を持たないので、離れた位置から火や光の術で仕留めよう。

No. 095 ソルジャーゾンビB BOSS

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
2111	ブロードソード(30%) スティールソード(2%)	25	[illegible](30%) 光の結晶(2%)

出現 レムレース湿原(→P177)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
43	5350	200	26	270	150
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
200	170	0	150	超重	○

属性					
火	130%	土	50%	光	150%
水	100%	風	100%	闇	70%

無効化: 毒、麻痺、石化

北の湿原にマッドアンデッドとともに現われるゾンビ化した兵士。ソルジャーゾンビAとはパラメータが多少異なるが、攻撃手段は同じ。

No. 096 ソルジャーテノスA BOSS

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
2544	土のカケラ(30%) パラライジェル(2%)	77	土の石(30%) レッドラベンダー(2%)

出現 北の戦場(→P179)、[illegible](→P183)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
43	4490	145	80	210	137
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
225	225	1	100	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化: —

北の戦場に出現するテノスの戦士。寒い土地で戦うため、防寒具を着込んでいる。移動が遅く、遠距離からの攻撃が有効だ。

No. 097 ソルジャーテノスB

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
3249	ハイングミ(30%) / ハイパーマグ(2%)	164	ミラクルグミ(30%) / [illegible]水(2%)

出現：テノス兵器工場(→P186)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
55	12000	222	120	350	123
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
170	110	1	100	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化：石化

テノス兵器工場に出現。ソルジャーテノスAより大幅にパラメータが上昇しているが、遠距離からの攻撃が有効なのは同じ。

No. 098 タイラントタス

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
2332	パナシーアボトル(30%) / アンジェリカ(2%)	68	ハウライムース(30%) / カモミール(2%)

出現：マムート周辺(→P114)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
44	5000	152	78	250	163
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
201	88	1	130	重量	—

属性					
火	130%	土	100%	光	100%
水	70%	風	100%	闇	100%

無効化：—

赤い甲羅を背負った亀型モンスター。ジャンプからの押し潰し攻撃は範囲が広いため、味方同士が固まらないように立ち回ろう。

No. 099 チーフガードマン

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
336	ライフボトル(70%) / 闇のカケラ(2%)	12	ウィークボトル(30%) / 土の結晶(2%)

出現：ナーオス基地(→P142)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
16	810	55	8	68	44
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
40	50	0	100	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化：—

ナーオス基地を守る怪しい格好をしたガードマン。攻撃力、物理防御が高い。移動速度は遅いものの、リーチが長いので注意しよう。

No. 100 チトセ BOSS

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
3000	サイレスチェック(100%) / [illegible](2%)	1800	ベルベーヌ(30%) / [illegible](2%)

出現：アシハラ王都(→P157)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
31	8000	95	92	165	100
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
195	250	1	100	中量	—

属性					
火	100%	土	130%	光	130%
水	100%	風	50%	闇	70%

無効化：毒、麻痺、石化、封印

ルカを仲間に誘おうとするサクヤの転生者。HPが減ると防御不能の秘奥義を使用してくる。味方のHPにはつねに気を配っておくこと。

No. 101 チャコーレント

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
4143	光のカケラ(30%) / パラライジュエル(2%)	177	ライフボトル(30%) / ローズマリー(2%)

出現：サニア周辺(→P115)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
59	8160	243	160	357	232
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
300	118	1	100	重量	—

属性					
火	150%	土	70%	光	100%
水	70%	風	130%	闇	100%

無効化：毒

黒い色をした枯れ木のお化け。土属性の術「グレイブ」は術防御で対処。火属性の術技で効率よくダメージを与えていこう。

No. 102 チューパン

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
1421	ハイングミ(30%) / キャットニップ(2%)	37	火の石(30%) / タイム(2%)

出現：ガルボス周辺(→P115)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
32	3280	117	71	153	99
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
120	64	1	70	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化：—

ガルボス周辺に出現する槍を持ったモンスター。火属性の術「ファイアボール」を多用してくるため、フリーランで移動しながら戦おう。

No. 103 チュンチュン

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
14	アップルグミ(30%) トリート(2%)	4	ポイズンボトル(30%) エリクシール(2%)

出現　レグヌム～ナーオス周辺(→P114)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
2	150	12	8	11	7
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**弱点**
18	13	0	100	中量	—

属性			
火 100%	土 100%	光 100%	
水 100%	風 100%	闇 100%	
無効化	—		

空中を飛び回る小鳥のようなモンスター。レグヌム～ナーオス周辺に出現する。動きは素早いが、気にせず攻撃して倒してしまおう。

No. 104 テイサツヘイ

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
2489	レモングミ(30%) エリクシール(2%)	62	ストーンムース(30%) [illegible](2%)

出現　北の戦場(→P179)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
42	4820	140	85	190	124
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**弱点**
229	84	0	100	中量	—

属性			
火 100%	土 100%	光 100%	
水 100%	風 100%	闇 100%	
無効化	—		

北の戦場に出現する身軽な格好をした偵察兵で、動きが素早い。連続攻撃を仕掛けてくるので、近距離では防御を固めること。

No. 105 ティターンゴレム

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
9102	トリート(70%) [illegible]の石(5%)	1543	[illegible](30%) [illegible](2%)

出現　ギルド管轄立入禁止区域91～99階(→P236)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
111	22000	500	355	630	284
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**弱点**
444	555	4	40	重量	—

属性			
火 100%	土 100%	光 100%	
水 100%	風 100%	闇 100%	
無効化	石化		

ギルド管轄立入禁止区域91～99層に出現するゴーレム。物理防御が高く、石化に耐性がある。術を使って攻撃するといい。

No. 106 デカパン

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
2437	パン・[illegible](30%) アンジェリカ(2%)	62	オレンジグミ(30%) サイレスジェル(2%)

出現　マムート周辺(→P116)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
42	5176	170	101	226	147
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**弱点**
205	84	1	60	中量	—

属性			
火 100%	土 100%	光 100%	
水 100%	風 100%	闇 100%	
無効化	—		

大木を武器にし、葉の防具を身につけたモンスター。移動が遅いため、遠距離で攻撃するのが無難だ。土の術「グレイブ」に注意。

No. 107 デザゴイル

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
971	ミックスグミ(30%) サイレスジェル(2%)	29	オレンジグミ(30%) ストーンジェル(2%)

出現　アシハラ王墓(→P156)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
28	2350	95	55	143	93
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**弱点**
100	180	0	100	中量	—

属性			
火 100%	土 100%	光 100%	
水 100%	風 100%	闇 100%	
無効化	毒	石化	

アシハラ王墓を守る石のモンスター。キャスターが分裂すると出現。攻撃動作中は無敵状態なので、防御してから反撃すること。

No. 108 デスシーカー

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
3751	ライフボトル(30%) セボリー(2%)	154	ミックスグミ(30%) レッドセージ(2%)

出現　サニア周辺(→P115)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
55	7300	200	170	335	218
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**弱点**
285	110	0	100	中量	—

属性			
火 100%	土 100%	光 150%	
水 100%	風 100%	闇 50%	
無効化	石化		

石化攻撃が得意なトカゲ型モンスター。この敵が出現するサニア周辺では、「ストーンガード」や「ストーンボトル」などを用意しよう。

No. 109 デストータス

経験値	7790	ドロップアイテム	パナシーアボトル(70%) / 闇の石(5%)
ガルド	1131	ローバーアイテム	[illegible](30%) / 闇の結晶(2%)
出現	ギルド管轄立入禁止区域 46～60層(→P234)		

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
95	16800	428	304	535	204
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
380	475	4	40	[illegible]	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化: 気絶

大きな青い甲羅を持つ亀型モンスター。物理防御が高いものの移動が遅いため、敵1体のときは間合いを離して術中心で攻撃しよう。

No. 110 デスハンドクラブ

経験値	8610	ドロップアイテム	パナシーアボトル(70%) / 闇の石(5%)
ガルド	1381	ローバーアイテム	[illegible](30%) / [illegible]の結晶(2%)
出現	ギルド管轄立入禁止区域 76～90層(→P235)		

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
105	19790	473	336	583	379
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
420	525	4	40	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化: 毒

赤黒い厚い甲羅が特徴の蟹型モンスター。物理防御力が高い。泡の飛び道具を受けると封印状態になるので注意すること。

No. 111 デスビー

経験値	1406	ドロップアイテム	パナシーアボトル(30%) / 水の石(2%)
ガルド	35	ローバーアイテム	土の石(30%) / エリクシール(2%)
出現	ガルボスジャングル(→P168)		

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
31	3260	108	54	153	99
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
220	62	0	100	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化: 毒

空中を飛び回るハチ型モンスターで、毒攻撃を仕掛けてくる。ガードで防ぐか、「ポイズンチェック」で毒を誘発する確率を下げよう。

No. 112 デスビーナイツ

経験値	2765	ドロップアイテム	[illegible]のカケラ(30%) / ローズマリー(2%)
ガルド	95	ローバーアイテム	[illegible]の石(30%) / キャットニップ(2%)
出現	GDランク7【[illegible]】クエスト(→P221)		

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
48	8390	200	128	357	172
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
290	96	2	100	中量	○

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化: 毒

退治クエストに出現する毒攻撃を持つハチ型モンスター。攻撃動作中は無敵状態になるため、攻撃回数が多い術を中心に戦うといい。

No. 113 デスマンタ

経験値	4777	ドロップアイテム	サイレスパウダー(30%) / ベルベーヌ(2%)
ガルド	183	ローバーアイテム	ヒヨムース(30%) / ストーンジェル(2%)
出現	[illegible]の塔(→P196)		

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
60	8390	247	150	363	235
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
330	120	2	100	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	150%	風	50%	闇	100%

無効化: 毒 / 石化 / 気絶

黒い飛行タイプのモンスター。みずから間合いを離したときは風属性の術「エアスラスト」を詠唱する前兆。術防御で防ぎたい。

No. 114 トータス

経験値	60	ドロップアイテム	オレンジグミ(30%) / 水のカケラ(2%)
ガルド	7	ローバーアイテム	水の石(30%) / 水の結晶(2%)
出現	レグヌム～ナーオス周辺(→P114)		

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
6	290	17	9	28	18
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
15	12	0	150	中量	—

属性					
火	130%	土	100%	光	100%
水	70%	風	100%	闇	100%

無効化:

青い甲羅を背負う亀型モンスター。動きが遅く、フリーランで簡単に間合いを離せるため、遠距離から火属性の術で攻撃するといい。

No. 115 ドライアド

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
2130	アップルグミ(30%) レッドカモミール(2%)	62	土の石(30%) 高級食材(2%)

出現：マムート周辺(→P116)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
42	4490	136	102	208	135
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
185	186	0	70	中量	—

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 100%	闇 100%

無効化：毒

頭にサボテンを生やした植物系のモンスターで、毒ガスを吐く。風属性の術「エアスラスト」も使ってくるので、フリーランを駆使しよう。

No. 116 ドレステプル

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
2995	ピヨパウダー(30%) バジル(2%)	103	スペクタクルズ(30%) レッドラベンダー(2%)

出現：神待ちの園(→P183)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
50	6090	222	136	320	144
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
230	100	0	100	中量	—

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 100%	闇 100%

無効化：毒、石化

神待ちの園に出現する石型モンスター。一定ダメージを受けるとミラゴイルと分離する。毒と石化攻撃は通じない点に注意すること。

No. 117 トレント

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
2176	パイングミ(30%) ヒヨジェル(2%)	46	ポイズンパウダー(30%) ミント(2%)

出現：ガルポスジャングル(→P168)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
36	4490	125	85	203	132
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
225	225	1	100	重量	—

属性			
	火 150%	土 70%	光 100%
	水 70%	風 130%	闇 100%

無効化：毒

木の形をした大型モンスター。頭部から放出されるガスを食らうと封印状態になる。土の術「グレイブ」には術防御で対処を。

No. 118 ネコント

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
376	アップルグミ(30%) 高級食材(2%)	13	ポイズンムース(30%) 風の結晶(2%)

出現：レグヌム鍾乳洞(→P147)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
17	870	68	53	89	58
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
89	34	0	80	中量	—

属性			
	火 100%	土 130%	光 100%
	水 70%	風 100%	闇 100%

無効化：

両腕に武器を持つ両生類タイプのモンスター。近距離戦では手に持った武器で攻撃し、遠距離戦では口から泡を吐き出してくる。

No. 119 ノスフェラゴイル

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
6724	スペシフィック(70%) 土の石(2%)	844	魚介類(30%) 土の結晶(2%)

出現：ギルド管轄立入禁止区域1～15階(→P233)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
82	12300	336	246	450	270
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
328	410	3	40	重量	—

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 100%	闇 100%

無効化：石化

大きな体を持ち、物理攻撃力が高い。HPが低下するとイモータルゴイルと分離する。防御重視で立ち回り、反撃でダメージを与えよう。

No. 120 バサバサ

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
143	ミックスグミ(30%) ピヨムース(2%)	10	パン、[illegible](30%) ダンデライオン(2%)

出現：レグヌム～ナーオス周辺(→P114)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
10	450	40	27	35	23
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
45	45	0	100	中量	—

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 100%	闇 100%

無効化：

頭部と足が灰色の鳥型モンスター。体が小さく、一部キャラクターの攻撃が当たりにくい。空中に浮かせてからコンボでダメージを与えよう。

No. 121 バジリスク

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
511	アップルグミ(30%) ストーンムース(2%)	16	ウィークボトル(30%) ストーンガード(2%)

出現 アシハラ周辺(→P114)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
20	1390	72	27	90	59
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
120	40	0	100	中量	—

属性			
火 100%	土 100%	光 100%	
水 100%	風 100%	闇 100%	
無効化	石化		

赤いトカゲ型モンスター。アシハラ周辺に出現し、石化攻撃を仕掛けてくる。石化したらすぐに「ストーンボトル」で回復すること。

No. 122 ハスタA BOSS

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
5000	パラライガード(100%) ヒットスィーパー(2%)	2160	魚介類(30%) ダンデライオン(2%)

出現 ケルム火山(→P163)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
35	20000	176	83	175	114
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
200	170	1	50	中量	○

属性			
火 100%	土 50%	光 130%	
水 100%	風 130%	闇 50%	
無効化	毒	麻痺	石化	封印

ゲイボルグの転生者。石化、毒、気絶を誘発する斬りや突きで攻撃してくる。移動が遅いため、遠距離攻撃を中心に慎重に戦おう。

No. 123 ハスタB BOSS

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
15000	パラライチェック(100%) デッキブラシ(2%)	3870	ストーンボトル(30%) 高級食材(2%)

出現 北の戦場(→P179)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
52	60000	200	128	300	196
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
250	104	1	40	中量	○

属性			
火 100%	土 50%	光 130%	
水 100%	風 130%	闇 50%	
無効化	毒	麻痺	石化	封印

ハスタAに比べて能力が上昇している。連続突きは麻痺や気絶を誘発しやすい。ハスタAと同様、遠距離攻撃を中心に戦おう。

No. 124 ハスタC BOSS

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
20000	ダークマント(100%) ボルテックソード(2%)	5400	アップルグミ(30%) レッドセージ(2%)

出現 黎明の塔(→P196)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
65	100000	250	213	400	260
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
290	520	1	40	中量	○

属性			
火 100%	土 50%	光 130%	
水 100%	風 130%	闇 50%	
無効化	毒	麻痺	石化	封印

ハスタBよりも大幅にパラメータが上昇しているが、相変わらず移動は遅い。間合いを離して遠距離からの術技で攻撃しよう。

No. 125 バット

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
298	卵・乳製品(30%) サフラン(2%)	11	サイレスムース(30%) ヒヨジェル(2%)

出現 レグヌム鍾乳洞(→P147)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
15	760	61	38	75	49
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
81	30	0	100	中量	—

属性			
火 100%	土 100%	光 100%	
水 100%	風 100%	闇 100%	
無効化			

凶暴化したコウモリのモンスター。レグヌム鍾乳洞に出現。飛び道具を食らうと毒状態になりやすい。移動速度も速いので注意。

No. 126 バブゲコ

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
336	レモングミ(30%) ダンデライオン(2%)	12	調味料(30%) 光の結晶(2%)

出現 レグヌム鍾乳洞(→P147)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
16	810	65	50	80	52
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
87	32	0	100	中量	—

属性			
火 70%	土 100%	光 70%	
水 100%	風 130%	闇 130%	
無効化			

カエル型モンスターの例に漏れず、口から泡を吐き出して攻撃する。風、闇属性の術で攻撃すれば難なく撃破できる相手だ。

No. 127 ハメツノネガイ BOSS

経験値	ドロップアイテム	
1	征服者の証(100%)	—

ガルド	ローバーアイテム	
9000	エリクシール(30%)	奇跡水(2%)

出現　ギルド管轄立入禁止区域 100階(→P237)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
150	330000	600	400	700	455
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
600	900	6	25	超重	○

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 100%	闇 100%

無効化					
	毒	麻痺	石化	封印	気絶

ギルド管轄立入禁止区域の最奥に出現する最強の敵。闇の術「ブラックホール」は「ダークマント」を装備し術防御で対処しよう。

No. 128 ビー

経験値	ドロップアイテム	
45	ポイズンボトル(30%)	ポイズンパウダー(2%)

ガルド	ローバーアイテム	
7	ポイズンボトル(30%)	エリクシール(2%)

出現　レグヌム～ナーオス周辺(→P114)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
5	250	23	12	14	9
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
25	10	0	100	中量	—

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 100%	闇 100%

無効化					
	毒				

ハチ型モンスターで、レグヌム～ナーオス周辺に出没する。針攻撃を受けると一定の確率で毒状態になってしまう。素早く回復すること。

No. 129 ビーチー

経験値	ドロップアイテム	
2084	光のカケラ(30%)	キャットニップ(2%)

ガルド	ローバーアイテム	
62	ポイズンボトル(30%)	高級食材(2%)

出現　マムート周辺(→P115)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
42	4650	146	95	212	138
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
180	155	0	100	中量	—

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 100%	闇 100%

無効化					
	毒				

体の一部が綿毛ようなモンスターで、マムート周辺に出没。光属性の術「フォトン」のほか、近距離から強力な多段攻撃を仕掛けてくる。

No. 130 ビーナイツ

経験値	ドロップアイテム	
2332	パララインパウダー(30%)	エリクシール(2%)

ガルド	ローバーアイテム	
65	高級食材(30%)	レッドバジル(2%)

出現　テノス周辺(→P115)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
43	5000	175	128	221	144
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
290	86	0	100	中量	—

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 100%	闇 100%

無効化					
	毒				

ソードのような針を持ったハチ型モンスターで、テノス周辺に出没する。毒攻撃が得意で動きが素早い。防御中心に戦うといい。

No. 131 ビーワーカー

経験値	ドロップアイテム	
1339	ポイズンボトル(30%)	レッドセボリー(2%)

ガルド	ローバーアイテム	
39	オレンジグミ(30%)	ベルベーヌ(2%)

出現　ガルボス周辺(→P115)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
33	3120	114	78	149	97
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
210	66	0	100	中量	—

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 100%	闇 100%

無効化					
	毒				

ガルボス周辺に出現するハチ型モンスター。毒状態を誘発する攻撃が危険。毒を受けたときは即座に「ポイズンボトル」で回復しよう。

No. 132 ビッグバット

経験値	ドロップアイテム	
842	オレンジグミ(60%)	ヒレハリソウ(2%)

ガルド	ローバーアイテム	
26	ポイズンジェル(30%)	レッドサフラン(2%)

出現　アシハラ王墓(→P156)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
25	2120	96	54	117	76
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
131	52	0	100	中量	—

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 100%	闇 100%

無効化					

紫色をした大きなコウモリ型モンスター。アシハラ王墓に出現する。毒を誘発する飛び道具を回避しつつ、接近戦で勝負をつけよう。

No. 133 ヒットマン BOSS

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
1250	ストーンチェック(100%) スマートハンター(2%)	420	— —

出現 西の戦場(→P136)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
13	2500	34	21	35	30
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
80	85	3	100	中量	—

属性					
火	100%	土	60%	光	130%
水	100%	風	110%	闇	60%

無効化				
毒	麻痺	石化	封印	

西の戦場に出現するボス。闇属性の耐性があるため、西の戦場で入手できる「ファウストマグ」と「オプシディアン」は外して戦おう。

No. 134 ヒポグリフ

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
4169	パイングミ(30%) サイレスジェル(2%)	177	水の石(30%) ビリーズレガシー(2%)

出現 サニア周辺(→P115)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
59	8160	236	162	357	232
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
300	118	0	100	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化				

鳥の羽を持つモンスターでサニア周辺に出現。上空を飛んでいるので、ジャンプからの攻撃や術を使ってダメージを与えよう。

No. 135 ヒラリス

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
1036	パイングミ(30%) 闇の石(2%)	31	パン [illegible](30%) 土の結晶(2%)

出現 ガラム周辺(→P115)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
29	2470	98	60	129	84
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
190	170	0	100	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化				
毒				

体の一部が綿毛のようなモンスターで、ガラム周辺に出没。光の術「フォトン」を詠唱し始めたら、術防御の準備をしよう。

No. 136 ファイア・ソウル

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
1333	ハラライパウダー(30%) フレアグローブ(2%)	39	サイレスジェル(30%) フレアマント(2%)

出現 ケルム火山(→P162)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
33	3120	114	94	148	97
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
180	200	1	130	中量	—

属性					
火	20%	土	100%	光	100%
水	150%	風	100%	闇	100%

無効化				
毒	麻痺	石化		

ケルム火山にいる火の精霊。火の術「ファイアボール」はフリーランで避けられる。近距離からの多段攻撃は強力なので防御で対処。

No. 137 ブーボア

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
2665	[illegible]のカケラ(30%) ポイズンジェル(2%)	84	火の石(30%) [illegible]の結晶(2%)

出現 テノス周辺(→P115)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
45	5530	187	136	260	169
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
265	90	1	60	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化				

大きな骨を持ったイノシシ顔のモンスター。移動が遅く、フリーランで間合いを離してから遠距離攻撃を仕掛ければ容易に倒せる。

No. 138 ブチブリ

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
22	ライフボトル(30%) セージ(2%)	5	アップルグミ(30%) セージ(2%)

出現 レグヌム～ナーオス周辺(→P114)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
3	180	16	12	16	10
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
17	17	0	100	小量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化				
毒				

体の一部が綿毛のようなモンスター。レグヌム～ナーオス周辺に出現。火属性の術「ファイアボール」はフリーランで避けるといい。

No. 139 ブラックバット BOSS

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
2230	水のカケラ(30%) [illegible](2%)	65	トリート(30%) [illegible](2%)

出現 北の戦場(→P179)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
43	6480	149	95	217	141
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
200	86	1	100	中量	—

属性			
火 100%	土 100%	光 100%
水 100%	風 100%	闇 100%

無効化:

黒いコウモリ型のモンスターで、北の戦場にハスタBとともに出現する。ハスタBと比べてHPが低いので、集中攻撃で先に倒してしまおう。

No. 140 ブラッディバット

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
7134	スペシフィック(70%) エリクシール(5%)	949	[illegible](30%) [illegible](2%)

出現 ギルド管轄立入禁止区域 16～30層(→P233)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
87	13000	392	278	465	279
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
346	435	3	40	中量	—

属性		
火 100%	土 100%	光 100%
水 100%	風 100%	闇 100%

無効化: 毒

ギルド管轄立入禁止区域16～30層に出現。攻撃手段はほかのコウモリ型モンスターとほぼ同じだが、パラメータが高い分だけ強力だ。

No. 141 ブレイドドラゴン

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
3863	サイレスパウダー(30%) チェリーセージ(2%)	154	ピヨパウダー(30%) パラライジェル(2%)

出現 天空城(→P191)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
55	7300	229	153	335	318
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
285	110	0	40	中量	○

属性		
火 100%	土 100%	光 100%
水 100%	風 100%	闇 100%

無効化: 毒、石化、気絶

天空城に出現する銅製のドラゴン。攻撃手段は噛みつきや尻尾攻撃と単純なものの、動きが非常に素早い。力押しで倒そう。

No. 142 フレイム・ソウル

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
4283	アップルグミ(30%) サイレスジェル(2%)	183	ポイズンジェル(30%) [illegible](2%)

出現 GDランク10【討伐】クエスト(→P222)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
60	27000	250	280	550	325
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
500	550	3	25	中量	—

属性		
火 20%	土 100%	光 100%
水 150%	風 100%	闇 100%

無効化: 毒、麻痺、石化

ギルドダンジョン退治クエスト時のみ出現。火属性の術「イラプション」は、「フレアマント」を装備して術防御でやり過ごそう。

No. 143 フレイムバット

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
1256	[illegible]のカケラ(30%) パラライジェル(2%)	37	火の石(30%) キャットニップ(2%)

出現 ケルム火山(→P162)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
32	2860	107	83	141	92
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
170	64	0	100	中量	—

属性		
火 100%	土 100%	光 100%
水 100%	風 100%	闇 100%

無効化:

ケルム火山に住む赤いコウモリ型モンスター。飛び道具を使い、動きが素早い。近接時の4連続攻撃は威力が高いので注意すること。

No. 144 フレズベルグ

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
8692	トリート(70%) エリクシール(5%)	1406	[illegible](30%) [illegible](2%)

出現 ギルド管轄立入禁止区域 76～90層(→P235)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
106	19330	451	339	583	379
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
424	530	4	40	中量	—

属性		
火 100%	土 100%	光 100%
水 100%	風 100%	闇 100%

無効化: 麻痺

グリフォンのようなモンスターで、高い位置を飛行するため、一部のキャラクターは攻撃が当たりにくい。空中コンボや術を駆使して戦おう。

No. 145 ヘビートータス

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
262	オレンジグミ(30%) レッドサフラン(2%)	10	ストーンボトル(30%) ヒヒハリソウ(2%)

出現：レグヌム～ナーオス周辺(→P114)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
14	550	54	12	61	40
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
28	28	1	130	重量	—

属性					
火	130%	土	100%	光	100%
水	70%	風	100%	闇	100%

無効化：—

茶色の甲羅を持つ亀型モンスター。トータスよりパワーアップしているが火属性に弱く、遠距離から攻撃すれば楽に撃破できる。

No. 146 ベヒモス

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
4151	パイングミ(30%) ラベンダー(2%)	165	ピヨパウダー(30%) アンジェリカ(2%)

出現：天空城(→P191)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
57	7730	240	170	346	225
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
297	114	1	40	超重	[illegible]

属性					
火	100%	土	50%	光	100%
水	50%	風	150%	闇	150%

無効化：毒、麻痺、石化

天空城に出現する黒い大型モンスター。麻痺攻撃をしてくるので注意。土の術「ストーンブラスト」はフリーランで避けてしまおう。

No. 147 ヘルサウルス

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
7872	ライフボトル(70%) エリクシール(5%)	1155	パン・[illegible](30%) [illegible](2%)

出現：ギルド管轄立入禁止区域 46～60層(→P234)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
96	16490	432	307	510	332
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
384	480	4	40	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化：気絶

2本の角を持った青いモンスター。攻撃力が高く動きが素早い。フリーランで逃げても追いつかれるため、回復はこまめに行なうこと。

No. 148 ヘルハウンド

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
8282	トリート(70%) 土の石(5%)	1278	[illegible](30%) 土の結晶(2%)

出現：ギルド管轄立入禁止区域 61～75層(→P235)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
101	18600	455	323	555	278
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
404	505	4	40	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化：石化

ギルド管轄立入禁止区域61～75層に現われる。動きが素早く石化を無効化するため、足止めしにくい。集中攻撃して倒そう。

No. 149 ヘルビーナイツ

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
6560	パナシーアボトル(70%) 火の石(5%)	803	[illegible](30%) 火の結晶(2%)

出現：ギルド管轄立入禁止区域 1～15層(→P233)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
80	12100	360	256	445	223
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
320	400	3	40	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化：毒

ハチ型モンスターが凶暴化した姿。大きな針で毒攻撃を仕掛けてくるのがやっかい。「ポイズンボトル」や術で素早く回復していこう。

No. 150 ベロA　BOSS

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
750	ミックスグミ(30%) ピヨジェル(2%)	21	ストーンジェル(30%) エリクシール(2%)

出現：レグヌム鍾乳洞(→P148)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
23	1500	68	21	85	35
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
120	46	0	100	中量	—

属性					
火	150%	土	50%	光	50%
水	50%	風	150%	闇	150%

無効化：毒、石化

シアンA、ケルAとともにレグヌム鍾乳洞で出現する。シアンより優先して倒してしまおう。なお、ケルAとは違い、弱点は火、風、闇だ。

No. 151 ベロB BOSS

経験値	ガルド	ドロップアイテム	ローバーアイテム
2500	240	エリクシール(100%) [illegible](2%)	パナシーアボトル(30%) ライトグローブ(2%)

出現　ガルポスジャングル(→P169)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
38	7500	120	51	200	130
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
270	190	0	100	中量	–

属性			
火 150%	土 50%	光 50%	
水 50%	風 150%	闇 150%	

無効化				
毒		石化		

ガルポスジャングルでシアンBやケルBとともに出現する。 攻撃動作中は無敵状態になるため、力押しではなく防御を駆使しよう。

No. 152 ボーボー

経験値	ガルド	ドロップアイテム	ローバーアイテム
1937	59	パイングミ(30%) キャットニップ(2%)	土の石(30%) ラベンダー(2%)

出現　マムート周辺(→P115)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
41	4320	139	54	203	132
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
190	260	0	100	中量	–

属性		
火 100%	土 100%	光 100%
水 100%	風 100%	闇 100%

無効化				

赤色をした小型鳥タイプのモンスター。 赤い飛び道具を使って攻撃してくる。 接近時は高威力の多段攻撃に気をつけて戦うこと。

No. 153 ホワイトウルフ

経験値	ガルド	ドロップアイテム	ローバーアイテム
2786	84	肉類(30%) 高級食材(2%)	オレンジグミ(30%) ピコジェル(2%)

出現　テノス周辺(→P115)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
45	5720	190	128	265	172
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
320	90	0	100	中量	–

属性		
火 150%	土 100%	光 100%
水 70%	風 100%	闇 100%

無効化				

鋭い牙を持つ白色の狼。 火属性が弱点だが、動きが素早いため術では捕らえにくい。 火属性の武器を使ってダメージを与えよう。

No. 154 マッドアンデット BOSS

経験値	ガルド	ドロップアイテム	ローバーアイテム
12500	2400	アースマント(100%) ヘルスナイパー(2%)	エリクシール(30%) 聖霊水(2%)

出現　レムレース湿原(→P177)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
50	37500	230	65	300	180
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
90	100	5	25	超重	–

属性		
火 150%	土 50%	光 130%
水 100%	風 100%	闇 50%

無効化				
毒	麻痺	石化	封印	気絶

2本の触手を持つレムレース湿原のボス。 緑の息は一定の確率で毒状態を誘発する。 攻撃範囲が広いため、背後から攻撃しよう。

No. 155 マッドゴレム

経験値	ガルド	ドロップアイテム	ローバーアイテム
1109	33	アップルグミ(30%) ストーンガード(2%)	野菜・根菜(30%) アースブレード(2%)

出現　アシハラ王国(→P156)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
28	2600	101	58	145	94
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
142	135	1	130	超重	–

属性		
火 100%	土 60%	光 100%
水 100%	風 130%	闇 100%

無効化				
		石化		

石で構成されたゴーレム。 攻撃力が高く、攻撃動作中は無敵状態になっている。 真っ向勝負を挑むのは危険な相手だ。

No. 156 マツロワヌモノ

経験値	ガルド	ドロップアイテム	ローバーアイテム
6806	864	ライフボトル(70%) 風の石(5%)	野菜・果物(30%) 風の結晶(2%)

出現　ギルド管轄立入禁止区域1～15層(→P233)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
83	12480	365	286	447	288
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**無敵**
332	415	3	40	中量	–

属性		
火 100%	土 100%	光 100%
水 100%	風 100%	闇 100%

無効化				
				気絶

ギルド管轄立入禁止区域1～15層に現われるモンスター。 術防御力が高いので、遠距離からの物理攻撃で戦っていくといい。

No. 157 マティウス BOSS

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
30000	[illegible]鉱石(100%) [illegible]鉱石(2%)	7800	[illegible](30%) レーヴァンテイン(2%)

出現 [illegible]の塔(→P198)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
75	250000	300	180	465	256
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**弱点**
500	250	1	30	[illegible]	—

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 100%	闇 100%
無効化	**毒** **麻痺** **石化**	**封印**	**気絶**

黎明の塔に出現するボス。HPが減ると秘奥義を使う。地震攻撃は防御可能。火属性の術「メテオスウォーム」はフリーランで避けよう。

No. 158 マンティコア

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
7954	ミラクルグミ(70%) 火の石(5%)	1179	[illegible](30%) 火の結晶(2%)

出現 ギルド管轄立入禁止区域 46～60層(→P234)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
97	16200	407	310	500	400
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**弱点**
388	485	4	40	中量	—

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 100%	闇 100%
無効化	毒 麻痺 **石化**	封印	気絶

炎の羽を持つ鳥型モンスター。風の術「サイクロン」はフリーランで避けられない。「ウィンドマント」を装備し術防御でやり過ごそう。

No. 159 マンドラゴラ

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
1315	ストーンパウダー(30%) ストーンジェル(2%)	33	サイレスムース(30%) ミント(2%)

出現 ガルホス[illegible](→P115)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
30	2990	111	95	145	94
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**弱点**
175	165	0	70	中量	—

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 100%	闇 100%
無効化	**毒** 麻痺 石化	封印	気絶

頭に花を咲かせ、人の形をした植物型モンスター。頭部から放出するガスは毒状態を誘発。「ファイアボール」はフリーランで避けるといい。

No. 160 ミスティックボア

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
7462	トリート(70%) 土の石(5%)	1036	[illegible](30%) 土の結晶(2%)

出現 ギルド管轄立入禁止区域 31～45層(→P234)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
91	15300	410	291	500	325
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**弱点**
364	455	4	40	中量	—

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 100%	闇 100%
無効化	毒 **麻痺** 石化	封印	気絶

ギルド管轄立入禁止区域31～45層に現われる中型モンスター。ブレス攻撃による麻痺は、すぐに「パラライボトル」で回復しよう。

No. 161 ミラゴイル

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
3113	ミックスグミ(30%) ピヨジェル(2%)	107	風の石(30%) サフラン(2%)

出現 神待ちの[illegible](→P183)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
51	6480	226	145	310	140
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**弱点**
180	102	0	100	中量	[illegible]

属性			
	火 100%	土 50%	光 100%
	水 150%	風 100%	闇 100%
無効化	**毒** 麻痺 **石化**	封印	気絶

ドレステブルから分裂して出現するモンスター。まれに封印状態にするブレスを吐く。攻撃動作中は無敵状態なので防御中心に戦おう。

No. 162 ユキンコ

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
7544	スペシフィック(70%) [illegible]の石(5%)	1061	[illegible](30%) [illegible]の結晶(2%)

出現 ギルド管轄立入禁止区域 31～45層(→P234)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
92	14000	405	287	460	360
敏捷	**幸運**	**耐久**	**怒り**	**重さ**	**弱点**
368	460	4	40	中量	—

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 100%	闇 100%
無効化	毒 **麻痺** 石化	封印	気絶

ギルド管轄立入禁止区域31～45層に現われる雪のモンスター。水属性の術「アイストーネード」対策として「アクアマント」を装備したい。

No. 163 ユニホーンドル

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
3889	レモングミ(30%) 風の石(2%)	154	火の石(30%) セボリー(2%)

出現 天空城(→P191)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
55	7300	210	150	335	218
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
289	110	1	100	中量	—

属性			
	火 150%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 50%	闇 100%

無効化: —

天空城に現われる細長いクチバシの中型鳥タイプモンスター。 風属性の「エアスラスト」を使ってきたら、術防御で防ごう。

No. 164 ヨウジンボウ BOSS

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
750	[illegible]水(100%) 水の[illegible](2%)	18	— —

出現 王都レグヌム(→P149)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
17	1600	60	16	60	39
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
55	15	1	100	[illegible]	—

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 100%	闇 100%

無効化: 毒 / 石化

レグヌムでエルマーナと一戦交える用心棒。 移動速度が遅いので、ダメージを受けたときはフリーランで間合いを離してから回復しよう。

No. 165 ヨウヘイ

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
2825	[illegible](30%) サイレスジェル(2%)	71	ライフボトル(30%) ミラクルグミ(2%)

出現 北の戦場(→P179)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
45	5170	191	149	240	156
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
233	90	0	100	中量	[illegible]

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 100%	闇 100%

無効化: —

北の戦場に出没する、青いマスクを被り大きな鉈を持った傭兵。攻撃力が高くリーチも長いため、防御からの反撃を中心に戦おう。

No. 166 ヨモツシコメ

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
8856	ライフボトル(70%) 水の石(5%)	1461	[illegible](30%) 水の[illegible](2%)

出現 ギルド管轄立入禁止区域 76～90層(→P235)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
108	19550	448	346	560	430
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
432	540	4	40	中量	—

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 100%	闇 100%

無効化: 封印

ギルド管轄立入禁止区域76～90層に現われる。 光属性の術「ホーリーランス」に対しては、詠唱に合わせてフリーランで回避しよう。

No. 167 ラーヴァゴレム

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
3740	アップルグミ(30%) ミント(2%)	160	[illegible](30%) 火の[illegible](2%)

出現 GDランク[illegible][退治]クエスト(→P221)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
56	15000	280	157	400	167
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
220	112	1	30	[illegible]	[illegible]

属性			
	火 60%	土 100%	光 100%
	水 130%	風 100%	闇 100%

無効化: 石化

ギルドダンジョン退治クエストにのみ出現するゴーレム。 怒りやすく正面から戦うのは危険。 水属性を付加した武器で弱点を突こう。

No. 168 ライガー

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
2230	パナシーアボトル(70%) レッドラベンダー(2%)	56	水の石(30%) シデン(2%)

出現 グリゴリ[illegible](→P115)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
40	4820	149	95	217	141
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
215	215	1	100	中量	—

属性			
	火 100%	土 100%	光 100%
	水 100%	風 100%	闇 100%

無効化: —

獣の姿をした淡い色のモンスター。 グリゴリ周辺に出没。 風の術「ライトニング」を使うので、詠唱し始めたら術防御すること。

No. 169 ライガオブライガ

経験値	8384	ドロップアイテム	スペシフィック(70%) 風の石(5%)
ガルド	1304	ローバーアイテム	獣肉(30%) 風の結晶(2%)
出現	ギルド管轄立入禁止区域 61 ～ 75層(→P235)		

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
102	18300	434	326	530	345
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
408	510	4	40	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化					
					気絶

ギルド管轄立入禁止区域61 ～ 75層に現われる。風の術「サンダーブレード」と闇の術「ダークフォース」は確実に術防御で防ぐこと。

No. 170 ライガス

経験値	2711	ドロップアイテム	アップルグミ(30%) サイレスジェル(2%)
ガルド	91	ローバーアイテム	火の石(30%) アンジェリカ(2%)
出現	GDランク6[退治]クエスト(→P221)		

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
47	5530	162	128	280	169
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
220	94	1	100	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

尾が4つに分かれた猛獣。ギルドダンジョン退治クエストにのみ出現する。「ウィンドグローブ」か「ウィンドマント」を装備して挑みたい。

No. 171 ライガル

経験値	198	ドロップアイテム	獣肉(30%) 風のカケラ(2%)
ガルド	8	ローバーアイテム	ライフボトル(30%) パラライジェル(2%)
出現	レグヌム・ナーオス周辺(→P114)		

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
12	540	47	24	40	26
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
53	53	1	100	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

縞模様のある獣で、動きが素早い。ヒットアンドウェイで、遠距離から風属性の術「ライトニング」を放ってくる。術防御で防ごう。

No. 172 ライガン

経験値	4125	ドロップアイテム	土のカケラ(30%) ライトニングS(2%)
ガルド	177	ローバーアイテム	フルーツ(30%) 光の結晶(2%)
出現	GDランク9[退治]クエスト(→P221)		

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
59	17000	230	200	430	232
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
301	301	2	100	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

ギルドダンジョン退治クエストのみ出現する。赤い胴体に黄色のたてがみを持つ。風属性の術「ライトニング」には術防御で対処だ。

No. 173 ラティオA BOSS

経験値	500	ドロップアイテム	火のカケラ(100%) 火の石(2%)
ガルド	120	ローバーアイテム	— —
出現	転生者研究所(→P133)		

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
6	1200	14	8	16	8
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
13	5	2	200	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化					
		麻痺	石化		

転生者研究所に出現。細長い剣を持つ、羽が生えた人型モンスター。火の術「ファイアボール」を使う。接近戦は防御を中心に戦おう。

No. 174 ラティオB BOSS

経験値	250	ドロップアイテム	水のカケラ(100%) 闇の石(2%)
ガルド	120	ローバーアイテム	— —
出現	転生者研究所(→P133)		

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
5	700	14	8	14	8
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
14	5	1	200	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化					
		麻痺	石化		

転生者研究所に出現。スパーダだけで戦うことになるが、ラティオAよりHPが少ない。水の術「アクアエッジ」はフリーランで避けよう。

No. 175 ラティオC BOSS

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
250	風のカケラ(100%) 風の石(2%)	180	— —

出現 西の戦場(→P136)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
7	1300	34	14	28	35
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
33	33	3	200	中量	—

属性			
火 100%	土 100%	光 100%	
水 100%	風 100%	闇 100%	
無効化	麻痺	石化	

西の戦場に出現。ラティオAよりもパラメータが上昇している。風属性の術「エアスラスト」に対しては、術防御で対処しよう。

No. 176 ラティオD BOSS

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
400	土のカケラ(100%) 土の石(2%)	240	— —

出現 西の戦場(→P136)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
9	1600	43	15	36	35
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
41	41	4	200	中量	—

属性			
火 100%	土 100%	光 100%	
水 100%	風 100%	闇 100%	
無効化	麻痺	石化	

西の戦場に出現。ラティオCよりHPが増加しており、麻痺、石化攻撃が効かない。風属性の術「ライトニング」は術防御で防ごう。

No. 177 ラティオE BOSS

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
320	光のカケラ(100%) 光の石(2%)	300	— —

出現 西の戦場(→P136)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
10	2000	38	17	32	40
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
45	45	5	200	中量	—

属性			
火 100%	土 100%	光 100%	
水 100%	風 100%	闇 100%	
無効化	麻痺	石化	

西の戦場に出現。ラティオDより攻撃力は低下しているが、HPが増加している。水の術「アイシクル」は術防御で防ぐこと。

No. 178 ラフレシアン

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
1578	土のカケラ(30%) 火の石(2%)	39	ピヨパウダー(30%) ヒレハリソウ(2%)

出現 ガルボスジャングル(→P168)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
33	3560	120	90	161	105
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
190	160	0	70	中量	—

属性			
火 100%	土 100%	光 100%	
水 100%	風 100%	闇 100%	
無効化	毒		

巨大な花ラフレシアを頭に持つ植物型モンスター。遠距離から光の術「フォトン」を仕掛けてくるほか、近距離では毒ガス攻撃を行なう。

No. 179 レヴァアタン

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
8446	ライフボトル(70%) [illegible]の石(5%)	1329	[illegible](30%) [illegible](2%)

出現 ギルド管轄立入禁止区域 61 ~ 75層(→P235)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
103	18000	433	330	540	351
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
412	515	4	40	重量	—

属性			
火 100%	土 100%	光 100%	
水 100%	風 100%	闇 100%	
無効化			石化

ギルド管轄 立入禁止区域61 ~ 75層に現われる。土属性の術「グレイブ」や花粉攻撃に注意。後者を食らうと封印状態になってしまう。

No. 180 レグヌムガード

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
298	パイングミ(70%) エリクシール(2%)	11	オートマカスタム(30%) ガーランド(2%)

出現 ナーオス基地(→P142)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
15	700	48	30	50	33
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	[illegible]
55	70	0	100	中量	—

属性			
火 100%	土 100%	光 100%	
水 100%	風 100%	闇 100%	
無効化			

ナーオス基地に現われるレグヌムの兵士。銃を使用しての遠距離攻撃が中心。飛び道具に注意しつつ接近戦で片をつけてしまおう。

No. 181 レグヌムナイト

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
2765	パン・獣肉(30%) スティールソード(2%)	65	土の石(30%) レッドベルベーヌ(2%)

出現　北の戦場(→P179)・黎明の塔(→P196)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
43	4490	150	88	208	135
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
225	225	1	100	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化　—

北の戦場に現われるレグヌムの騎士。サーベルを使った攻撃はリーチが長い。連続攻撃を防御でしのいだところで反撃していこう。

No. 182 レドゲコ

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
905	魚介類(30%) レッドカモミール(2%)	27	オレンジグミ(30%) サフラン(2%)

出現　GDランク2[追加]クエスト(→P221)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
27	2230	94	69	121	79
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
125	54	2	100	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化　—

赤色をした長い手足を持つゲコゲコの上級種。手を伸ばす攻撃、泡を吐き出す攻撃、体当たりの3種類の攻撃手段を使い分けてくるので注意。

No. 183 ローボア

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
2195	レモングミ(70%) レッドセージ(2%)	54	[illegible]の石(30%) チェリーセージ(2%)

出現　グリゴリ周辺(→P114)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
39	4490	143	98	208	135
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
250	78	1	65	中量	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化　—

槍を手に持つイノシシ顔のモンスター。光属性の術「フォトン」を詠唱し始めたら、術防御を使ってダメージを軽減すること。

No. 184 ロックトレント

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
3872	サイレスパウダー(30%) エリクシール(2%)	165	光の石(30%) レッドベルベーヌ(2%)

出現　サニア周辺(→P115)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
57	7730	236	145	346	225
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
290	114	1	100	重量	—

属性					
火	150%	土	70%	光	100%
水	70%	風	130%	闇	100%

無効化　毒

切り株のような姿をした大型モンスター。封印攻撃や土の術「グレイブ」を使用する。弱点の火や風属性の術技でダメージを与えよう。

No. 185 ロックワーム

経験値	ドロップアイテム	ガルド	ローバーアイテム
4197	ミックスグミ(30%) 光の石(2%)	177	光の石(30%) レッドバジル(2%)

出現　サニア周辺(→P115)

LV	HP	攻撃	知性	物防	術防
59	8160	247	153	357	232
敏捷	幸運	耐久	怒り	重さ	無敵
243	118	2	100	[illegible]	—

属性					
火	100%	土	100%	光	100%
水	100%	風	100%	闇	100%

無効化　—

サニア周辺の地中に住む巨大なモンスター。土属性の術「グレイブ」や「ロックブレイク」を多用してくるため、術防御を活用しよう。

アイテムデータ

Item Data

道具、食べ物、貴重品をライブラリ内のコレクター図鑑の並び順に紹介。詳細なデータや効果も記載しているので、攻略の参考にしてほしい。

アイテムデータの見方

■道具データ

(1) No.001 (3) アップルグミ (4) 【グミ】
(2)
買 (5) 売 (6) 入手 レグヌムの道具屋(→P130) (7)
アップル味の赤い色をしたグミ。 (8)
味方ひとりのHPを最大値の30%分回復。

■食べ物データ

No.001 穀物　粉類 【食材】
買 2　売 1　入手 レグヌムの道具屋(→P130)
主食を使った料理を作るための材料
「あげパン」や「トルティーヤ」の材料となる。

■貴重品データ

No.001 アイスクリーマー 【貴重品】
買 ―　売 ―　入手 [illegible]のレシピイベントで入手(→P307)
アイスクリームを作るための道具。
「通称おいしおいし」を作るのに必要となる。

---

1. **アイテムナンバー**……コレクター図鑑に対応した番号。番号はコレクター図鑑どおり、道具、食べ物、貴重品の3つのカテゴリに分けている
2. **グラフィック**……アイテムの見た目
3. **アイテム名**……アイテムの名称
4. **種類**……アイテムの種類
5. **買値**……ショップで購入するのに必要なガルド。※印がついているものは、ギルドで交換する際に必要なグレードの数値であることを示す
6. **売値**……ショップで売却したときに獲得できるガルド。「―」は売却不可であることを示す
7. **入手**……そのアイテムのおもな入手場所や入手方法
8. **解説**……アイテムの特徴と効果についての解説。アイテム内の「グミ」は使用時の回復量、「薬草」は使用時に変化するパラメータ、「素材」は武器カスタマイズを行なったときにつく可能性がある特殊効果と発生確率を記載。武器カスタマイズに関する詳細はP018以降で解説している。また、料理は食べたときに得られる効果とその継続回数、貴重品は所持すると得られる効果を記載してある

道具データ

HPやTPを回復するものから、キャラクターや武器をパワーアップさせるための素材など用途は幅広い。

No.001 アップルグミ 【グミ】
買 10　売 3　入手 レグヌムの道具屋(→P130)
アップル味の赤い色をしたグミ。
味方ひとりのHPを最大値の30%分回復。

No.002 オレンジグミ 【グミ】
買 15　売 5　入手 レグヌムの道具屋(→P130)
オレンジ味の橙色をしたグミ。
味方ひとりのTPを最大値の30%分回復。

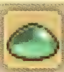
No.003 レモングミ 【グミ】
買 40　売 13　入手 アシハラの道具屋(→P151)
レモン味の黄色いグミ。
味方ひとりのHPを最大値の60%分回復。

No.004 パイングミ 【グミ】
買 70　売 23　入手 アシハラの道具屋(→P151)
パイナップルの味をした黄色いグミ。
味方ひとりのTPを最大値の60%分回復。

No. 005 ミックスグミ 【グミ】

買 130　売 43　入手 マムートの道具屋(→P174)

いくつかのフルーツを混ぜ合わせたグミ。
味方ひとりのHP、TPを最大値の30%分回復。



No. 006 ミラクルグミ 【グミ】

買 170　売 57　入手 マムートの道具屋(→P174)

奇跡のような効果を発揮するグミ。
味方ひとりのHP、TPを最大値の60%分回復。

No. 007 スペシフィック 【薬品】

買 240　売 80　入手 レグヌムの道具屋(→P130)

瓶に入った紫色の液状の薬。
味方全員のHPを最大値の30%分回復。

No. 008 トリート 【薬品】

買 300　売 100　入手 レグヌムの道具屋(→P130)

瓶に入った白色の錠剤。
味方全員のTPを最大値の30%分回復。

No. 009 ポイズンボトル 【薬品】

買 10　売 3　入手 レグヌムの道具屋(→P130)

瓶に入った緑色の液状の薬。
味方ひとりの毒状態を回復。

No. 010 パララライボトル 【薬品】

買 10　売 3　入手 レグヌムの道具屋(→P130)

瓶に入った黄色の液状の薬。
味方ひとりのマヒ状態を回復。

No. 011 ストーンボトル 【薬品】

買 10　売 3　入手 レグヌムの道具屋(→P130)

瓶に入った茶色の液状の薬。
味方ひとりの石化状態を回復。

No. 012 シールボトル 【薬品】

買 10　売 3　入手 レグヌムの道具屋(→P130)

瓶に入った紫色の液状の薬。
味方ひとりの封印状態を回復。

No. 013 ウィークボトル 【薬品】

買 10　売 3　入手 レグヌムの道具屋(→P130)

瓶に入った赤色の液状の薬。
味方ひとりの気絶状態を回復。

No. 014 パナシーアボトル 【薬品】

買 10　売 3　入手 レグヌムの道具屋(→P130)

瓶に入った紫色の液状の薬。
味方ひとりのすべての状態異常を回復。

No. 015 ライフボトル 【薬品】

買 10　売 3　入手 レグヌムの道具屋(→P130)

瓶に入った水色の液状の薬。
味方ひとりの戦闘不能状態を、HPは最大値の50%、TPは最大値の15%で回復。

No. 016 エリクシール 【薬品】

買 —　売 267　入手 神待ちの森の宝箱(→P182)

瓶に入った青色の液状の薬。
味方ひとりの戦闘不能以外の状態異常をHP、TP最大で回復。

No. 017 奇跡水 【薬品】

買 —　売 300　入手 ケルめから入手(→P249)

瓶に入った奇跡の水。
味方全員のすべての状態異常、HP、TPを最大値まで回復。

No. 018 スペクタクルズ 【道具】

買 10　売 3　入手 レグヌムの道具屋(→P130)

敵の状態を丸裸にする虫眼鏡型の道具。
対象のステータスを表示し、モンスター図鑑に登録できる。

No. 019 ありふれた草 【薬草】

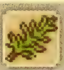
買 —　売 1　入手 採取ポイントで入手(→P116, 204)

よく生えている何も効果のない草
効果なし。

No. 020 セージ 【薬草】

買 —　売 133　入手 採取ポイントで入手(→P116, 204)

味方ひとりのパラメータを変化させる緑色のハーブ。
●【HP】+2【TP】−1



No. 021 セボリー 【薬草】

買 —　売 133　入手 採取ポイントで入手(→P116, 204)

味方ひとりのパラメータを変化させる緑色のハーブ。
●【HP】−2【TP】+1【幸運】+1

No. 022 ラベンダー 【薬草】

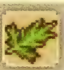
買 —　売 133　入手 採取ポイントで入手(→P116, 204)

味方ひとりのパラメータを変化させる緑色のハーブ。
●【HP】+1【攻撃】+1【防御】−1

No. 023 カモミール 【薬草】

買 —　売 133　入手 採取ポイントで入手(→P116, 204)

味方ひとりのパラメータを変化させる白い花。
●【知性】+1【防御】−1【幸運】+1



No. 024 ベルベーヌ 【薬草】

買 —　売 133　入手 採取ポイントで入手(→P116, 204)

味方ひとりのパラメータを変化させる緑色のハーブ。
●【HP】+1【防御】+1【敏捷】−1

No. 025 バジル 【薬草】
買 – 売 133 入手 採取ポイントで入手(→P116, 204)
味方ひとりのパラメータを変化させる緑色のハーブ。
●【HP】+1【敏捷】+1【幸運】−1

No. 026 サフラン 【薬草】
買 – 売 133 入手 採取ポイントで入手(→P116, 204)
味方ひとりのパラメータを変化させる紫色の花。
●【幸運】+1

No. 027 レッドセージ 【薬草】
買 – 売 400 入手 採取ポイントで入手(→P116, 204)
味方ひとりのパラメータを変化させる赤色のハーブ。
●【HP】+2【知性】−1

No. 028 レッドセボリー 【薬草】
買 – 売 400 入手 採取ポイントで入手(→P116, 204)
味方ひとりのパラメータを変化させる赤色のハーブ。
●【TP】+2【攻撃】−1

No. 029 レッドラベンダー 【薬草】
買 – 売 400 入手 採取ポイントで入手(→P116, 204)
味方ひとりのパラメータを変化させる赤色のハーブ。
●【攻撃】+2【敏捷】−1【幸運】−1

No. 030 レッドカモミール 【薬草】
買 – 売 400 入手 採取ポイントで入手(→P116, 204)
味方ひとりのパラメータを変化させる赤色の花。
●【知性】+2【防御】−1【幸運】−1

No. 031 レッドベルベーヌ 【薬草】
買 – 売 400 入手 採取ポイントで入手(→P116, 204)
味方ひとりのパラメータを変化させる赤色のハーブ。
●【知性】−1【防御】+2【幸運】−1

No. 032 レッドバジル 【薬草】
買 – 売 400 入手 採取ポイントで入手(→P116, 204)
味方ひとりのパラメータを変化させる赤色のハーブ。
●【攻撃】−1【敏捷】+2【幸運】−1

No. 033 レッドサフラン 【薬草】
買 – 売 400 入手 採取ポイントで入手(→P116, 204)
味方ひとりのパラメータを変化させる赤色の花。
●【HP】−2【幸運】+2

No. 034 ミント 【薬草】
買 – 売 1333 入手 採取ポイントで入手(→P116, 204)
味方ひとりのパラメータを変化させる緑色のハーブ。
●【HP】+2【TP】+2【攻撃】−1【知性】−1

No. 035 ローズマリー 【薬草】
買 – 売 1333 入手 採取ポイントで入手(→P116, 204)
味方ひとりのパラメータを変化させる緑色のハーブ。
●【HP】−2【攻撃】+1【防御】+1【敏捷】−1

No. 036 チェリーセージ 【薬草】
買 – 売 1333 入手 採取ポイントで入手(→P116, 204)
味方ひとりのパラメータを変化させる赤色の花。
●【TP】+1【知性】+1【幸運】−1

No. 037 キャットニップ 【薬草】
買 – 売 1333 入手 採取ポイントで入手(→P116, 204)
味方ひとりのパラメータを変化させる白色の花。
●【HP】+4【TP】−2【幸運】+1

No. 038 タイム 【薬草】
買 – 売 1333 入手 採取ポイントで入手(→P116, 204)
味方ひとりのパラメータを変化させる紫色の花。
●【HP】−4【TP】+2【幸運】+1

No. 039 ヴァレリアン 【薬草】
買 – 売 1333 入手 採取ポイントで入手(→P116, 204)
味方ひとりのパラメータを変化させる白色の花。
●【HP】+1【攻撃】+1【知性】−1

No. 040 ダンデライオン 【薬草】
買 – 売 1333 入手 採取ポイントで入手(→P116, 204)
味方ひとりのパラメータを変化させる黄色の花。
●【HP】+1【攻撃】−1【知性】+1

No. 041 アンジェリカ 【薬草】
買 – 売 1333 入手 採取ポイントで入手(→P116, 204)
味方ひとりのパラメータを変化させる緑色のハーブ。
●【防御】+1【敏捷】−1【幸運】+1

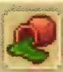
No. 042 ヒレハリソウ 【薬草】
買 – 売 1333 入手 採取ポイントで入手(→P116, 204)
味方ひとりのパラメータを変化させる紫色の花。
●【防御】−1【敏捷】+1【幸運】+1

No. 043 ありふれた石ころ 【素材】
買 – 売 1 入手 採取ポイントで入手(→P116, 204)
どこにでも落ちているありふれた石ころ。
●【効果A】なし(50%)【効果B】なし(50%)【相性】0

No. 044 ポイズンパウダー 【素材】
買 100 売 33 入手 レグヌムのギルド(→P202)
武器に毒属性効果をつける粉状の素材。
●【効果A】毒(50%)【効果B】なし(50%)【相性】1

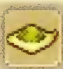
No.045 ポイズンムース 【素材】
買 500　売 167　入手 アンハウのギルド(→P202)

武器に毒属性効果をつけるムース状の素材。
●【効果A】毒+(20%)【効果B】毒(80%)【相性】2



No.046 ポイズンジェル 【素材】
買 2500　売 833　入手 マムートのギルド(→P202)

武器に毒属性効果をつけるジェル状の素材。
●【効果A】毒++(5%)【効果B】毒+(95%)【相性】3



No.047 パラライパウダー 【素材】
買 ―　売 33　入手 ファイア・ソウルから入手(→P261)

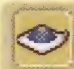
武器にマヒ属性効果をつける粉状の素材。
●【効果A】マヒ(50%)【効果B】なし(50%)【相性】1

No.048 パラライムース 【素材】
買 ―　売 167　入手 ウオントから入手(→P242)

武器にマヒ属性効果をつけるムース状の素材。
●【効果A】マヒ+(20%)【効果B】マヒ(80%)【相性】2

No.049 パラライジェル 【素材】
買 ―　売 833　入手 イワーントから入手(→P241)

武器にマヒ属性効果をつけるジェル状の素材。
●【効果A】マヒ++(5%)【効果B】マヒ+(95%)【相性】3



No.050 ストーンパウダー 【素材】
買 ―　売 33　入手 ステレックスから入手(→P252)

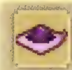
武器に石化属性効果をつける粉状の素材。
●【効果A】石化(50%)【効果B】なし(50%)【相性】1

No.051 ストーンムース 【素材】
買 ―　売 167　入手 [illegible](→P178)

武器に石化属性効果をつけるムース状の素材。
●【効果A】石化+(20%)【効果B】石化(80%)【相性】2

No.052 ストーンジェル 【素材】
買 ―　売 833　入手 [illegible](→P173)

武器に石化属性効果をつけるジェル状の素材。
●【効果A】石化++(5%)【効果B】石化+(95%)【相性】3

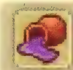


No.053 サイレスパウダー 【素材】
買 ―　売 33　入手 アイス・ソウルから入手(→P239)

武器に封印属性効果をつける粉状の素材。
●【効果A】封印(50%)【効果B】なし(50%)【相性】1

No.054 サイレスムース 【素材】
買 ―　売 167　入手 アイスバットから入手(→P239)

武器に封印属性効果をつけるムース状の素材。
●【効果A】封印+(20%)【効果B】封印(80%)【相性】2



No.055 サイレスジェル 【素材】
買 ―　売 833　入手 アイスバットから入手(→P239)

武器に封印属性効果をつけるジェル状の素材。
●【効果A】封印++(5%)【効果B】封印+(95%)【相性】3

No.056 ピヨパウダー 【素材】
買 100　売 33　入手 レグヌムのギルド(→P202)

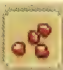
武器にピヨ属性効果をつける粉状の素材。
●【効果A】ピヨ(50%)【効果B】なし(50%)【相性】1

No.057 ピヨムース 【素材】
買 500　売 167　入手 アンハウのギルド(→P202)

武器にピヨ属性効果をつけるムース状の素材。
●【効果A】ピヨ+(20%)【効果B】ピヨ(80%)【相性】2

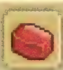
No.058 ピヨジェル 058
買 2500　売 833　入手 マムートのギルド(→P202)

武器にピヨ属性効果をつけるジェル状の素材。
●【効果A】ピヨ++(5%)【効果B】ピヨ+(95%)【相性】3



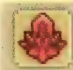
No.059 火のカケラ 【素材】
買 ―　売 67　入手 [illegible]ポイントで入手(→P116,204)

武器に火属性効果をつける石のカケラ。
●【効果A】火属性(50%)【効果B】なし(50%)【相性】1



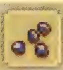
No.060 火の石 【素材】
買 ―　売 333　入手 [illegible]ポイントで入手(→P116,204)

武器に火属性効果をつける石。
●【効果A】火属性+(20%)【効果B】会心(80%)【相性】2



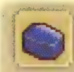
No.061 火の結晶 【素材】
買 ―　売 1667　入手 [illegible]ポイントで入手(→P116,204)

武器に火属性効果をつける結晶。
●【効果A】火属性++(5%)【効果B】会心+(95%)【相性】3



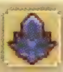
No.062 水のカケラ 【素材】
買 ―　売 67　入手 [illegible]ポイントで入手(→P116,204)

武器に水属性効果をつける石のカケラ。
●【効果A】水属性(50%)【効果B】なし(50%)【相性】1



No.063 水の石 【素材】
買 ―　売 333　入手 [illegible]ポイントで入手(→P116,204)

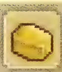
武器に水属性効果をつける石。
●【効果A】水属性+(20%)【効果B】治癒(80%)【相性】2



No.064 水の結晶 【素材】
買 ―　売 1667　入手 [illegible]ポイントで入手(→P116,204)

武器に水属性効果をつける結晶。
●【効果A】水属性++(5%)【効果B】治癒+(95%)【相性】3

No. 065 土のカケラ 【素材】
買 ー　売 67　入手 調査ポイントで入手(→P116,204)
武器に土属性効果をつける石のカケラ。
●【効果A】土属性(50%)【効果B】なし(50%)【相性】1



No. 066 土の石 【素材】
買 ー　売 333　入手 調査ポイントで入手(→P116,204)
武器に土属性効果をつける石。
●【効果A】土属性+(20%)【効果B】なまくら(80%)【相性】2

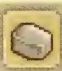
No. 067 土の結晶 【素材】
買 ー　売 1667　入手 調査ポイントで入手(→P116,204)
武器に土属性効果をつける結晶。
●【効果A】土属性++(5%)【効果B】なまくら+(95%)【相性】3

No. 068 風のカケラ 【素材】
買 ー　売 67　入手 調査ポイントで入手(→P116,204)
武器に風属性効果をつける石のカケラ。
●【効果A】風属性(50%)【効果B】なし(50%)【相性】1

No. 069 風の石 【素材】
買 ー　売 333　入手 調査ポイントで入手(→P116,204)
武器に風属性効果をつける石。
●【効果A】風属性+(20%)【効果B】軽量化(80%)【相性】2

No. 070 風の結晶 【素材】
買 ー　売 1667　入手 調査ポイントで入手(→P116,204)
武器に風属性効果をつける結晶。
●【効果A】風属性++(5%)【効果B】軽量化+(95%)【相性】3

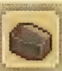
No. 071 光のカケラ 【素材】
買 ー　売 67　入手 調査ポイントで入手(→P116,204)
武器に光属性効果をつける石のカケラ。
●【効果A】光属性(50%)【効果B】なし(50%)【相性】1



No. 072 光の石 【素材】
買 ー　売 333　入手 調査ポイントで入手(→P116,204)
武器に光属性効果をつける石。
●【効果A】光属性+(20%)【効果B】豪華(80%)【相性】2

No. 073 光の結晶 【素材】
買 ー　売 1667　入手 調査ポイントで入手(→P116,204)
武器に光属性効果をつける結晶。
●【効果A】光属性++(5%)【効果B】豪華+(95%)【相性】3

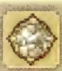
No. 074 闇のカケラ 【素材】
買 ー　売 67　入手 調査ポイントで入手(→P116,204)
武器に闇属性効果をつける石のカケラ。
●【効果A】闇属性(50%)【効果B】なし(50%)【相性】1



No. 075 闇の石 【素材】
買 ー　売 333　入手 調査ポイントで入手(→P116,204)
武器に闇属性効果をつける石。
●【効果A】闇属性+(20%)【効果B】なし(80%)【相性】2

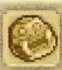
No. 076 闇の結晶 【素材】
買 ー　売 1667　入手 調査ポイントで入手(→P116,204)
武器に闇属性効果をつける結晶。
●【効果A】闇属性++(5%)【効果B】吸魂+(95%)【相性】3

No. 077 純白金石 【素材】
買 ー　売 3000　入手 調査ポイントで入手(→P204)
プラチナの純度100%でできた素材。
●【効果A】吸血++(10%)【効果B】先鋭+(90%)【相性】4



No. 078 聖銀鉱石 【素材】
買 ー　売 3000　入手 調査ポイントで入手(→P204)
聖なる力が宿った銀鉱石。
●【効果A】吸魂++(10%)【効果B】ガルド+(90%)【相性】4

No. 079 妖鉱石 【素材】
買 ー　売 3000　入手 調査ポイントで入手(→P204)
紫色に怪しく輝く鉱石。
●【効果A】先鋭++(10%)【効果B】経験値+(90%)【相性】4

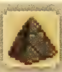


No. 080 鬼面石 【素材】
買 ー　売 3000　入手 調査ポイントで入手(→P204)
鬼の顔が描かれた変わった形をした石。
●【効果A】なまくら++(10%)【効果B】吸血(90%)【相性】4

No. 081 蛍耀石 【素材】
買 ー　売 3000　入手 調査ポイントで入手(→P204)
蛍のような輝きを誇る石。
●【効果A】会心++(10%)【効果B】先鋭(90%)【相性】4

No. 082 淡輝石 【素材】
買 ー　売 3000　入手 調査ポイントで入手(→P204)
淡く輝いている石。
●【効果A】治癒++(10%)【効果B】なし(90%)【相性】4

No. 083 神武鉱石 【素材】
買 ー　売 3000　入手 調査ポイントで入手(→P204)
神の力が宿った鉱石。
●【効果A】豪華++(10%)【効果B】吸血+(90%)【相性】4



No. 084 魔素鉱石 【素材】
買 ー　売 3000　入手 調査ポイントで入手(→P204)
魔の力が備わっている鉱石。
●【効果A】軽量化++(10%)【効果B】ガルド(90%)【相性】4

No. 085 レグヌニウム 【素材】

買 — 売 3000 入手 [illegible]ポイントで入手(→P204)

黄金に輝くめずらしい素材。

●【効果A】ガルド++(10%)【効果B】経験値(90%)【相性】4

No. 086 カラム超鉱石 【素材】

買 — 売 3000 入手 [illegible]ポイントで入手(→P204)

規則正しい形をしためずらしい鉱石。

●【効果A】経験値++(10%)【効果B】吸魂+(90%)【相性】4

No. 087 GD用脱出ロープ 【特殊】

買 90 売 30 入手 レグヌムのギルド(→P202)

いくえにも束ねられたロープ。
ギルドダンジョンから入口まで瞬時に脱出できる。

食べ物データ

レシピを習得することで作り出せる料理100種類と、それに必要な食材10種類をすべて掲載。

No. 001 穀物／粉類 【食材】

買 2 売 1 入手 レグヌムの道具屋(→P130)

主食を使った料理を作るための材料
「あげパン」や「トルティーヤ」の材料となる。

No. 002 肉類 【食材】

買 8 売 3 入手 レグヌムの道具屋(→P130)

肉を使った料理を作るための材料。
「干し肉」や「肉のソテー」の材料となる。

No. 003 魚介類 【食材】

買 4 売 1 入手 レグヌムの道具屋(→P130)

魚を使った料理を作るための材料。
「干し魚」や「魚のフリット」の材料となる。

No. 004 野菜／根菜 【食材】

買 4 売 1 入手 レグヌムの道具屋(→P130)

野菜を使った料理を作るための材料。
「野菜炒め」や「ザワークラウト」の材料となる。

No. 005 卵／乳製品 【食材】

買 3 売 1 入手 レグヌムの道具屋(→P130)

スープや菓子など幅広く活用できる材料。
「メレンゲオムレツ」や「ポーチドエッグ」の材料となる。

No. 006 パン／麺類 【食材】

買 2 売 1 入手 レグヌムの道具屋(→P130)

パンや麺を使った料理を作るための材料。
「高級海の幸パスタ」や「ソバ」の材料となる。

No. 007 調味料 【食材】

買 9 売 3 入手 レグヌムの道具屋(→P130)

料理を味つけするためのスパイス。
「ホットドック」や「豆スープ」の材料となる。

No. 008 高級食材 【食材】

買 40 売 13 入手 レグヌムの道具屋(→P130)

高級な料理を作るための材料。
「ふぐさし」や「フォアグラソテー」の材料となる。

No. 009 高級調味料 【食材】

買 80 売 27 入手 レグヌムの道具屋(→P130)

高級な料理を味つけするためのスパイス。
「マーボカレー」や「まンかんぜンせき」の材料となる。

No. 010 フルーツ 【食材】

買 20 売 7 入手 ナーオスの道具屋(→P138)

菓子やデザートを作るための果物。
「フルーツグラッセ」や「アップルパイ」の材料となる。

No. 011 あげパン 【料理】

買 — 売 — 入手 レシピ001から作成(→P302)

小麦粉の生地を揚げたパン。

●【効果回数】6【効果】MHP+15%

No. 012 トルティーヤ 【料理】

買 — 売 — 入手 レシピ002から作成(→P302)

トウキビ粉の薄焼きパン。

●【効果回数】4【効果】MHP+20%

No. 013 ホットドック 【料理】

買 50 売 — 入手 レシピ003から作成(→P302)

パンにソーセージを挟んだスナック。

●【効果回数】5【効果】防御+10%

No. 014 豆スープ 【料理】

買 — 売 — 入手 レシピ004から作成(→P302)

複数の豆を柔らかく煮込んだスープ。

●【効果回数】5【効果】MHP+15%

No.015 スコーン 【穀物】

買 50　売 ―　入手 レシピ005から作成(→P302)

小さく、ずっしりと食べ応えのあるパン。

●【効果回数】4 【効果】MHP＋15%、防御＋5%

No.016 オイルパスタ 【穀物】

買 ―　売 ―　入手 レシピ006から作成(→P302)

ガーリックオイルのみのシンプルなパスタ。

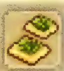
●【効果回数】1 【効果】MHP＋20%、防御＋10%

No.017 サンドイッチ 【穀物】

買 100　売 ―　入手 レシピ007から作成(→P302)

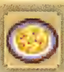
パンに卵をサンドした軽食。

●【効果回数】5 【効果】防御＋10%

No.018 キャビアカナッペ 【穀物】

買 ―　売 ―　入手 レシピ008から作成(→P302)

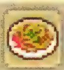
一口大のパンにキャビアを乗せたオードブル。

●【効果回数】3 【効果】MHP＋40%

No.019 クリームパスタ 【穀物】

買 150　売 ―　入手 レシピ009から作成(→P302)

クリームソースで仕上げた濃厚なパスタ。

●【効果回数】4 【効果】防御＋25%

No.020 ヤキソバ 【穀物】

買 ―　売 ―　入手 レシピ010から作成(→P302)

さまざまな具と一緒にソースで炒めた麺料理。

●【効果回数】7 【効果】アサルト距離増

No.021 オムライス 【穀物】

買 200　売 ―　入手 レシピ011から作成(→P303)

チキンライスを薄焼き卵で包んだ料理。

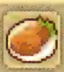
●【効果回数】8 【効果】回収範囲増

No.022 お好み焼き 【穀物】

買 ―　売 ―　入手 レシピ012から作成(→P303)

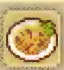
小麦粉の生地に具を混ぜて焼いた料理。

●【効果回数】8 【効果】落下ガルド増

No.023 いものコロッケ 【穀物】

買 250　売 ―　入手 レシピ013から作成(→P303)

じゃがいもを使ったコロッケ。

●【効果回数】7 【効果】落下アイテム増

No.024 ジャンバラヤ 【穀物】

買 ―　売 ―　入手 レシピ014から作成(→P303)

肉や野菜、スパイスで炊き込んだご飯。

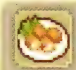
●【効果回数】5 【効果】MHP＋15%、アサルト威力増

No.025 ピッツァ 【穀物】

買 300　売 ―　入手 レシピ015から作成(→P303)

チーズやハムをトッピングした窯焼きパン。

●【効果回数】4 【効果】アサルト威力増、落下アイテム増

No.026 クリームコロッケ 【穀物】

買 ―　売 ―　入手 レシピ016から作成(→P303)

かにクリームを使ったコロッケ。

●【効果回数】4 【効果】回収範囲増、アサルト威力増

No.027 ソバ 【穀物】

買 350　売 ―　入手 レシピ017から作成(→P303)

ソバ粉から出来た、アシハラ風パスタ。

●【効果回数】7 【効果】アサルト距離増、落下ガルド増

No.028 パエリヤ 【穀物】

買 ―　売 ―　入手 レシピ018から作成(→P303)

魚介類をサフラン入りの米と炊き上げた料理。

●【効果回数】7 【効果】アサルト威力増、アサルト距離増

No.029 お粥 【穀物】

買 250　売 ―　入手 レシピ019から作成(→P303)

スープと米をじっくり煮て作る、上品なお粥。

●【効果回数】3 【効果】落下ガルド増、落下アイテム増

No.030 マーボカレー 【穀物】

買 ―　売 ―　入手 レシピ020から作成(→P303)

辛さと熱さで味覚を焼き尽くすくせになる料理。

●【効果回数】9 【効果】落下ガルド増、ガルド＋40%

No.031 干し肉 【肉】

買 ―　売 ―　入手 レシピ021から作成(→P303)

肉を干しただけの保存料理。

●【効果回数】3 【効果】攻撃＋5%

No.032 肉のソテー 【肉】

買 ―　売 ―　入手 レシピ022から作成(→P303)

肉をバターで焼いた料理。

●【効果回数】3 【効果】物理ダメージ－15%

No.033 肉のくんせい 【肉】

買 50　売 ―　入手 レシピ023から作成(→P303)

肉を煙でいぶした保存食。

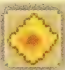
●【効果回数】3 【効果】技攻撃力＋10%

No.034 鳥骨スープ 【肉】

買 ―　売 ―　入手 レシピ024から作成(→P303)

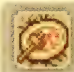
鳥の骨でダシをしっかり取ったスープ。

●【効果回数】1 【効果】攻撃＋30%


No. 035 ミートラビオリ 【肉】
買 100　売 ―　入手 レシピ025から作成(→P303)

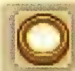
ミートソースで仕上げた食べ応えのあるラビオリ。

●【効果回数】3【効果】物理ダメージ－20%、毒無効化


No. 036 肉の塩釜焼き 【肉】
買 ―　売 ―　入手 レシピ026から作成(→P303)

肉を塩で覆って焼き上げたもの。

●【効果回数】5【効果】技攻撃力10%、マヒ無効化


No. 037 肉まん 【肉】
買 150　売 ―　入手 レシピ027から作成(→P303)

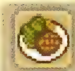
肉の具を入れて蒸した、まんじゅう。

●【効果回数】5【効果】石化無効化、毒無効化

No. 038 ミートローフ 【肉】
買 ―　売 ―　入手 レシピ028から作成(→P303)

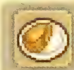
挽肉を型に入れて焼いたオーブン料理。

●【効果回数】6【効果】攻撃＋20%、封印無効化


No. 039 フィレステーキ 【肉】
買 200　売 ―　入手 レシピ029から作成(→P303)

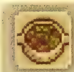
牛ヒレ肉のステーキ。

●【効果回数】7【効果】石化無効化、マヒ無効化


No. 040 カリーチキン 【肉】
買 ―　売 ―　入手 レシピ030から作成(→P303)

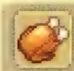
チキンがメインのカレー。

●【効果回数】5【効果】物理ダメージ－20%、攻撃＋20%


No. 041 スジ肉煮込み鍋 【肉】
買 250　売 ―　入手 レシピ031から作成(→P303)

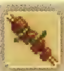
肉のスジを柔らかくなるまで煮た鍋。

●【効果回数】7【効果】技攻撃力＋20%、マヒ無効化


No. 042 ローストターキー 【肉】
買 ―　売 ―　入手 レシピ032から作成(→P303)

七面鳥に野菜や香草等を詰め、焼いた料理。

●【効果回数】4【効果】技攻撃力＋30%、石化無効化


No. 043 シシカバブ 【肉】
買 300　売 ―　入手 レシピ033から作成(→P303)

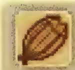
スパイスを効かせた挽肉を串に刺して焼いた料理。

●【効果回数】4【効果】攻撃＋30%、術ダメージ－30%

No. 044 まんかんぜんせき 【肉】
買 ―　売 ―　入手 レシピ034から作成(→P303)

贅を尽くした究極のコース料理。

●【効果回数】1【効果】物理ダメージ－80%、防御＋40%


No. 045 干し魚 【魚】
買 ―　売 ―　入手 レシピ035から作成(→P304)

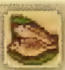
魚を干しただけの保存料理。

●【効果回数】6【効果】知性＋25%

No. 046 魚のフリット 【魚】
買 ―　売 ―　入手 レシピ036から作成(→P303)

軽い衣の魚のフライ。

●【効果回数】4【効果】知性＋35%


No. 047 魚のくんせい 【魚】
買 50　売 ―　入手 レシピ037から作成(→P303)

魚を煙でいぶした保存食。

●【効果回数】3【効果】術ダメージ－30%

No. 048 魚のパイ 【魚】
買 ―　売 ―　入手 レシピ038から作成(→P303)

魚を具にしたパイ。

●【効果回数】7【効果】術ダメージ－50%

No. 049 カリーシュリンプ 【魚】
買 100　売 ―　入手 レシピ039から作成(→P303)

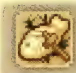
エビがメインのカレー。

●【効果回数】3【効果】知性＋20%、術ダメージ－20%

No. 050 魚のマリネ 【魚】
買 ―　売 ―　入手 レシピ040から作成(→P303)

魚を油、酢、香辛料に漬け込んだ料理。

●【効果回数】3【効果】知性＋20%、TP消費－20%


No. 051 魚の塩釜焼き 【魚】
買 150　売 ―　入手 レシピ041から作成(→P304)

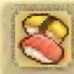
魚を塩で覆って焼き上げたもの。

●【効果回数】3【効果】術ダメージ－20%、TP消費－20%

No. 052 魚のテリーヌ 【魚】
買 ―　売 ―　入手 レシピ042から作成(→P304)

すり潰した魚を型に入れて加熱した料理。

●【効果回数】2【効果】TP自動回復


No. 053 スシ 【魚】
買 200　売 ―　入手 レシピ043から作成(→P304)

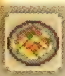
酢飯に魚や卵焼きが乗った料理。

●【効果回数】5【効果】術ダメージ－40%、術威力＋30%

No. 054 魚のクリーム煮 【魚】
買 ―　売 ―　入手 レシピ044から作成(→P304)

白身の魚をホワイトソースで煮込んだもの。

●【効果回数】5【効果】術威力＋20%、TP消費－30%

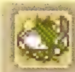


No. 055 魚のポワレ 【魚】

買 250　売 －　入手 レシピ045から作成(→P304)

魚を香ばしく蒸し焼きにした料理。

●【効果回数】4 【効果】TP消費－25%



No. 056 魚の香草蒸し 【魚】

買 －　売 －　入手 レシピ046から作成(→P304)

魚をハーブで蒸し焼きにした料理。

●【効果回数】3 【効果】術威力＋40%

No. 057 ふぐ刺し 【魚】

買 300　売 －　入手 レシピ047から作成(→P304)

高度な調理技術が問われる、ふぐの刺身。

●【効果回数】4 【効果】HP自動回復

No. 058 海鮮茶碗蒸し 【魚】

買 －　売 －　入手 レシピ048から作成(→P304)

魚介類を具にした茶碗蒸し。

●【効果回数】4 【効果】TP消費－20%、TP自動回復

No. 059 高級海の幸パスタ 【魚】

買 350　売 －　入手 レシピ049から作成(→P304)

海の高級素材満載の、クリームパスタ。

●【効果回数】5 【効果】HP自動回復、術ダメージ－40%

No. 060 フカヒレ煮込み 【魚】

買 －　売 －　入手 レシピ050から作成(→P304)

フカヒレを長時間煮込んだ高級料理。

●【効果回数】2 【効果】TP自動回復、HP自動回復

No. 061 宮廷フルコース 【魚】

買 －　売 －　入手 レシピ051から作成(→P304)

王族が好んだ格式高いコース料理。

●【効果回数】1 【効果】術威力＋40%、詠唱時間－80%

No. 062 野菜炒め 【野菜】

買 －　売 －　入手 レシピ052から作成(→P304)

野菜を炒めただけの料理。

●【効果回数】5 【効果】MTP＋15%

No. 063 ザワークラウト 【野菜】

買 －　売 －　入手 レシピ053から作成(→P304)

塩もみキャベツを発酵させたもの。

●【効果回数】5 【効果】詠唱時間－20%

No. 064 オニオンリング 【野菜】

買 50　売 －　入手 レシピ054から作成(→P304)

玉ねぎに衣を付けて揚げたもの。

●【効果回数】5 【効果】MTP＋15%

No. 065 コールスロー 【野菜】

買 －　売 －　入手 レシピ055から作成(→P304)

塩もみキャベツにオイルと酢で調味したサラダ。

●【効果回数】3 【効果】MTP＋30%

No. 066 ピクルス 【野菜】

買 100　売 －　入手 レシピ056から作成(→P304)

野菜を酢、砂糖に漬け込み、発酵させたもの。

●【効果回数】3 【効果】MTP＋30%

No. 067 野菜のフリット 【野菜】

買 －　売 －　入手 レシピ057から作成(→P304)

軽い衣の野菜のフライ。

●【効果回数】4 【効果】詠唱時間－40%

No. 068 トマトパスタ 【野菜】

買 150　売 －　入手 レシピ058から作成(→P304)

トマトソースで仕上げたサッパリしたパスタ。

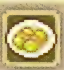
●【効果回数】4 【効果】MTP＋30%

No. 069 シーザーサラダ 【野菜】

買 －　売 －　入手 レシピ059から作成(→P304)

野菜にクルトンやゆで卵をトッピングしたサラダ。

●【効果回数】7 【効果】採掘物多数発見



No. 070 ロールキャベツ 【野菜】

買 250　売 －　入手 レシピ060から作成(→P304)

ミンチをキャベツで巻いて煮込んだもの。

●【効果回数】7 【効果】採掘物遠方発見

No. 071 焼き野菜サラダ 【野菜】

買 －　売 －　入手 レシピ061から作成(→P304)

素焼きした野菜にオイルを和えたサラダ。

●【効果回数】4 【効果】MTP＋15%、詠唱時間－20%

No. 072 ポトフ 【野菜】

買 300　売 －　入手 レシピ062から作成(→P304)

野菜、肉などを長時間煮込んだ料理。

●【効果回数】7 【効果】採掘物遠方発見、採掘物多数発見

No. 073 ラタトゥイユ 【野菜】

買 －　売 －　入手 レシピ063から作成(→P304)

トマトをベースに野菜を水なしで炊いた料理。

●【効果回数】7 【効果】採掘成功率増、採掘物多数発見

No. 074 キッシュ 【野菜】

買 350　売 －　入手 レシピ064から作成(→P304)

パイに卵、生クリーム、野菜を加えて焼いた料理。

●【効果回数】7 【効果】採掘成功率増、レア採掘増

No. 075 精進懐石 【野菜】
買 ―　売 ―　入手 レシピ065から作成(→P304)

技巧の極致。歴史と品格を感じさせる至高の料理。

●【効果回数】9【効果】採掘失敗率減

No. 076 ポーチドエッグ 【他】
買 ―　売 ―　入手 レシピ066から作成(→P304)

湯に割った卵を潜らせた半熟卵。

●【効果回数】3【効果】敏捷＋30%

No. 077 メレンゲオムレツ 【他】
買 ―　売 ―　入手 レシピ067から作成(→P304)

白身を泡立てて作ったふんわりオムレツ。

●【効果回数】5【効果】移動速度＋20%

No. 078 ゆで卵のくんせい 【他】
買 50　売 ―　入手 レシピ068から作成(→P304)

ゆで卵を煙でいぶした保存食。

●【効果回数】7【効果】敏捷＋20%

No. 079 茸のスープ 【他】
買 ―　売 ―　入手 レシピ069から作成(→P304)

茸がメインのスープ。

●【効果回数】4【効果】移動速度＋30%、前ステップ＋10%

No. 080 ポークビーンズ 【他】
買 ―　売 ―　入手 レシピ070から作成(→P304)

豚肉と豆をトマトで煮込んだ料理。

●【効果回数】7【効果】移動速度＋20%、前ステップ＋20%

No. 081 グラタン 【他】
買 ―　売 ―　入手 レシピ071から作成(→P305)

マカロニをホワイトソースと絡めて焼いた料理。

●【効果回数】5【効果】移動速度＋20%、敏捷＋40%

No. 082 おでん 【他】
買 150　売 ―　入手 レシピ072から作成(→P305)

野菜、卵、練り物などを出し汁で煮込んだ料理。

●【効果回数】4【効果】敵発生減

No. 083 クリームシチュー 【他】
買 ―　売 ―　入手 レシピ073から作成(→P305)

ホワイトソースで仕立てた素朴なシチュー。

●【効果回数】5【効果】敏捷＋30%

No. 084 ピロシキ 【他】
買 200　売 ―　入手 レシピ074から作成(→P305)

肉や野菜を具にした揚げパン。

●【効果回数】7【効果】敏捷＋30%、敵敗走増

No. 085 チーズラビオリ 【他】
買 ―　売 ―　入手 レシピ075から作成(→P305)

チーズソースで仕上げた濃厚なラビオリ。

●【効果回数】7【効果】移動速度＋20%、後ステップ＋5%

No. 086 クラムチャウダー 【他】
買 250　売 ―　入手 レシピ076から作成(→P305)

二枚貝を使ったクリームスープ。

●【効果回数】7【効果】移動速度＋20%、後ステップ＋10%

No. 087 ボルシチ 【他】
買 ―　売 ―　入手 レシピ077から作成(→P305)

シチューにサワークリームが乗った料理。

●【効果回数】4【効果】敵敗走増

No. 088 トムヤムクン 【他】
買 300　売 ―　入手 レシピ078から作成(→P305)

ハーブや調味料を使った、酸っぱくて辛いスープ。

●【効果回数】7【効果】敏捷＋40%、移動速度＋30%

No. 089 チーズフォンデュ 【他】
買 ―　売 ―　入手 レシピ079から作成(→P305)

とろとろのチーズで魚介やパンを食べる料理。

●【効果回数】4【効果】敵発生減、移動速度＋30%

No. 090 トリュフリゾット 【他】
買 350　売 ―　入手 レシピ080から作成(→P305)

米をコンソメで煮て、トリュフを加えた高級料理。

●【効果回数】5【効果】敏捷＋50%、敵発生減少

No. 091 フォアグラソテー 【他】
買 ―　売 ―　入手 レシピ081から作成(→P305)

フォアグラをバターで焼いた高級料理。

●【効果回数】5【効果】敵敗走増

No. 092 山海珍味スープ 【他】
買 ―　売 ―　入手 レシピ082から作成(→P305)

山と海の稀少な食材を使った高級なスープ。

●【効果回数】9【効果】敏捷＋30%、前ステップ＋30%

No. 093 霊薬キノコスープ 【他】
買 ―　売 ―　入手 レシピ083から作成(→P305)

幻のキノコを使った貴重なスープ。

●【効果回数】9【効果】移動速度＋40%

No. 094 ベイクドフルーツ 【菓子】
買 ―　売 ―　入手 レシピ084から作成(→P305)

果物を洋酒で焼いたお菓子。

●【効果回数】5【効果】幸運＋40%

No. 095 ポップコーン 【菓子】
買 —　売 —　入手 レシピ085から作成(→P305)

爆裂種のトウキビを加熱させて作るお菓子。

●【効果回数】7 【効果】幸運＋30%

No. 096 おしるこ 【菓子】
買 90　売 —　入手 レシピ086から作成(→P305)

小豆を甘く煮て、中に餅を入れたお菓子。

●【効果回数】5 【効果】幸運＋40%

No. 097 フルーツグラッセ 【菓子】
買 —　売 —　入手 レシピ087から作成(→P305)

フルーツを砂糖で煮詰めたお菓子。

●【効果回数】3 【効果】幸運＋60%

No. 098 アップルパイ 【菓子】
買 100　売 —　入手 レシピ088から作成(→P305)

リンゴを具にしたパイ。

●【効果回数】7 【効果】幸運＋15%、上昇絆1

No. 099 パンプディング 【菓子】
買 —　売 —　入手 レシピ089から作成(→P305)

卵や牛乳をパンに浸してオーブンで焼いたお菓子。

●【効果回数】5 【効果】幸運＋20%、上昇絆1

No. 100 チーズタルト 【菓子】
買 150　売 —　入手 レシピ090から作成(→P305)

ベイクドチーズケーキのタルト。

●【効果回数】4 【効果】幸運＋20%、技熟練度＋50%、上昇絆1

No. 101 フルーツサラダ 【菓子】
買 —　売 —　入手 レシピ091から作成(→P305)

フルーツをヨーグルトドレッシングで和えたサラダ。

●【効果回数】4 【効果】幸運＋20%、術熟練度＋50%、上昇絆1

No. 102 フルーツグラタン 【菓子】
買 —　売 —　入手 レシピ092から作成(→P305)

カスタードにフルーツを入れ、焼き上げたお菓子。

●【効果回数】6 【効果】幸運＋80%、技熟練度＋30%、上昇絆1

No. 103 フルーツクレープ 【菓子】
買 —　売 —　入手 レシピ093から作成(→P305)

フルーツとクリームをトッピングしたクレープ。

●【効果回数】6 【効果】幸運＋80%、術熟練度＋30%、上昇絆1

No. 104 レモンパイ 【菓子】
買 —　売 —　入手 レシピ094から作成(→P305)

レモンクリームとメレンゲのパイ。

●【効果回数】8 【効果】技熟練度＋40%、術熟練度＋40%

No. 105 チーズクレープ 【菓子】
買 —　売 —　入手 レシピ095から作成(→P305)

チーズをトッピングしたクレープ。

●【効果回数】8 【効果】ガルド＋80%

No. 106 ミルクレープ 【菓子】
買 200　売 —　入手 レシピ096から作成(→P305)

クレープの生地とクリームを何層にも重ねたお菓子。

●【効果回数】8 【効果】スタイルP＋40%

No. 107 トライフル 【菓子】
買 250　売 —　入手 レシピ097から作成(→P305)

スポンジ、カスタード、フルーツを重ねたお菓子。

●【効果回数】4 【効果】スタイルP＋40%、ガルド＋30%

No. 108 フルーツタルト 【菓子】
買 300　売 —　入手 レシピ098から作成(→P305)

タルト生地にフルーツを詰めたお菓子。

●【効果回数】4 【効果】経験値＋40%

No. 109 スパイスケーキ 【菓子】
買 350　売 —　入手 レシピ099から作成(→P305)

複数のスパイスを使ったパウンドケーキ。

●【効果回数】8 【効果】技熟練度＋80%、術熟練度＋80%

No. .110 通称おいしおいし 【菓子】
買 —　売 —　入手 レシピ100から作成(→P305)

「アイスクリーマー」で作る不思議なスイーツ。

●【効果回数】9 【効果】経験値＋90%、上昇絆1

貴重品データ

所持するだけで効果があるアイテム。なかでも「転生石」の類は2周目以降のプレイに効果を発揮する。

No.001 アイスクリーマー 【貴重品】
買 ―　売 ―　入手 幻のレシピイベントで入手(→P307)

アイスクリームを作るための道具。
「通称おいしおいし」を作るのに必要となる。

No.002 征服者の証 【貴重品】
買 ―　売 ―　入手 ハメツノネガイから入手(→P260)

ハメツノネガイを撃破した証。
戦闘終了時に所持数×1%分TPが回復。

No.003 レベル転生石 【転生石】
買 8000　売 ―　入手 レグヌムのギルド(→P203)

ギルドで交換できる水色をした丸い転生石。
2周目以降のプレイにレベルと基本的な能力を継承できる。

No.004 術技転生石 【転生石】
買 8000　売 ―　入手 レグヌムのギルド(→P203)

ギルドで交換できる赤く丸い転生石。
2周目以降のプレイに習得した術技とレベルを継承できる。

No.005 スタイル転生石 【転生石】
買 8000　売 ―　入手 レグヌムのギルド(→P203)

ギルドで交換できる黄色く丸い転生石。
2周目以降のプレイに習得したスタイルとアビリティを継承できる。

No.006 ガルド転生石 【転生石】
買 8000　売 ―　入手 レグヌムのギルド(→P203)

ギルドで交換できる白く丸い転生石。
2周目以降のプレイに獲得したガルドを継承できる。

No.007 グレード転生石 【転生石】
買 15000　売 ―　入手 レグヌムのギルド(→P203)

ギルドで交換できる青く丸い転生石。
2周目以降のプレイに獲得したグレードを継承できる。

No.008 所持品転生石 【転生石】
買 8000　売 ―　入手 レグヌムのギルド(→P203)

ギルドで交換できる水色をした細長い転生石。
2周目以降のプレイに料理以外の所持品を継承できる。

No.009 絆転生石 【転生石】
買 10000　売 ―　入手 レグヌムのギルド(→P203)

ギルドで交換できる赤く四角い転生石。
2周目以降のプレイに仲間との絆値を継承できる。

No.010 覚醒率転生石 【転生石】
買 10000　売 ―　入手 レグヌムのギルド(→P203)

ギルドで交換できる黄色く四角い転生石。
2周目以降のプレイに獲得した覚醒率を継承できる。

No.011 優先行動転生石 【転生石】
買 10000　売 ―　入手 レグヌムのギルド(→P203)

ギルドで交換できる白く四角い転生石。
2周目以降のプレイに獲得した作戦の優先行動を継承できる。

No.012 ライブラリ転生石 【転生石】
買 30000　売 ―　入手 レグヌムのギルド(→P203)

ギルドで交換できる橙色をした丸い転生石。
2周目以降のプレイに獲得したライブラリ情報を継承できる。

No.013 ギルド転生石 【転生石】
買 10000　売 ―　入手 レグヌムのギルド(→P203)

ギルドで交換できる緑色をした丸い転生石。
2周目以降のプレイに獲得したギルドランクを継承できる。

No.014 踏破世界転生石 【転生石】
買 15000　売 ―　入手 レグヌムのギルド(→P203)

ギルドで交換できる赤く細長い転生石。
2周目以降のプレイに踏破したナビマップ情報を継承できる。

No.015 所持増加転生石1 【転生石】
買 8000　売 ―　入手 レグヌムのギルド(→P203)

ギルドで交換できる黄色く細長い転生石。
2周目以降のプレイで所持アイテムの限界数を30個にできる。

No.016 所持増加転生石2 【転生石】
買 20000　売 ―　入手 レグヌムのギルド(→P203)

ギルドで交換できる白く細長い転生石。
2周目以降のプレイで所持アイテムの限界数を60個にできる。

No.017 所持増加転生石3 【転生石】
買 50000　売 ―　入手 レグヌムのギルド(→P203)

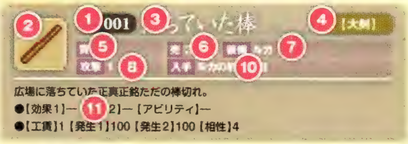
ギルドで交換できる青く丸い転生石。
2周目以降のプレイで所持アイテムの限界数を99個にできる。

装備品データ　Equipment Data

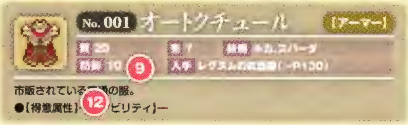
キャラクターの戦闘力を補う装備品のデータを掲載。攻撃力が上がる武器、防御力が上がる防具、状態変化や属性攻撃を防ぐ装飾品の3種類がある。

装備品データの見方

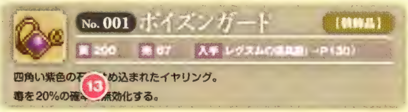
■武器データ



■防具データ



■装飾品データ



❶ **装備品ナンバー**……コレクター図鑑に対応した番号。番号はコレクター図鑑どおり、武器、防具、装飾品の3つのカテゴリに分けている

❷ **グラフィック**……武器、防具、装飾品の見た目

❸ **装備品名**……装備品の名称

❹ **種類**……装備品の種類。武器は6種類、防具は2種類、装飾品は1種類

❺ **買値**……ショップで購入するのに必要なガルド。※印がついているものは、ギルドで交換する際に必要なグレードの数値であることを示す

❻ **売値**……ショップで売却したときに獲得できるガルド。「－」は売却不可であることを示す

❼ **装備**……装備できるキャラクター。装飾品はすべてのキャラクターが装備できる

❽ **攻撃**……その武器を装備した際に付加される攻撃力

❾ **防御**……その防具を装備した際に付加される防御力。左の数値が物理防御力、右の数値が術防御力を示す

❿ **入手**……その装備品が入手できるおもな場所

⓫ **武器の解説**………武器の特徴や特殊効果の解説

【効果1、2】:その武器が持つ特殊効果

【アビリティ】:その武器が持つ特殊能力

【工賃】:武器カスタマイズ時に必要なガルド

【発生1、2】:武器カスタマイズ時に素材の持つ効果がつく確率（詳細はP018以降を参照）

【相性】:その武器の相性。この相性と素材の相性で付与されるアビリティが変化する（詳細はP018以降を参照）

⓬ **防具の解説**………防具の特徴や特殊効果の解説

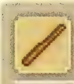
【得意属性】:ダメージをより減少させられる属性

【アビリティ】:その防具が持つ特殊能力

⓭ **装飾品の解説**………装飾品の特徴や特殊効果の解説

武器データ

武器は大剣、銃、剣、短剣、ライフル、グローブの6種類。一部クエスト中にしか使用できないものもある。



No.001 落ちていた棒 【大剣】

買 — 売 3 装備 ルカ
攻撃 1 入手 ルカの初期装備

広場に落ちていた正真正銘ただの棒切れ。
●【効果1】— 【効果2】— 【アビリティ】—
●【工賃】1 【発生1】100 【発生2】100 【相性】4

No.002 ブロードソード 【大剣】

買 40 売 13 装備 ルカ
攻撃 10 入手 レグヌムの武器屋(→P130)

叩き斬ることを目的とした幅広の両手剣。
●【効果1】経験値 【効果2】— 【アビリティ】—
●【工賃】4 【発生1】95 【発生2】95 【相性】2

No.003 スティールソード 【大剣】

買 190 売 63 装備 ルカ
攻撃 18 入手 ナーオスの武器屋(→P138)

聖都ナーオスで販売されている鋼鉄製の両手剣。
●【効果1】— 【効果2】— 【アビリティ】—
●【工賃】19 【発生1】90 【発生2】90 【相性】3

No.004 ディフェンダー 【大剣】

買 560 売 187 装備 ルカ
攻撃 32 入手 アシハラの武器屋(→P151)

攻撃よりも防御的な用途に秀でた両手剣。
●【効果1】— 【効果2】— 【アビリティ】踏ん張り
●【工賃】56 【発生1】85 【発生2】85 【相性】0

No.005 グレートソード 【大剣】

買 1030 売 343 装備 ルカ
攻撃 50 入手 ガラムの武器屋(→P158)

名前に違わず刀身が分厚く幅広の両手剣。
●【効果1】— 【効果2】— 【アビリティ】—
●【工賃】103 【発生1】80 【発生2】80 【相性】1

No.006 ルーンブレード 【大剣】

買 2000 売 667 装備 ルカ
攻撃 68 入手 ガルポスの武器屋(→P164)

特徴的なデザインにルーン文字が刻まれた両手剣。
●【効果1】— 【効果2】— 【アビリティ】—
●【工賃】200 【発生1】70 【発生2】70 【相性】2

No.007 グリムソード 【大剣】

買 3300 売 1100 装備 ルカ
攻撃 91 入手 マムートの武器屋(→P174)

強力といわれる魔剣を模して造られた両手剣。
●【効果1】— 【効果2】— 【アビリティ】—
●【工賃】330 【発生1】65 【発生2】65 【相性】4

No.008 イヤーソード 【大剣】

買 5000 売 1667 装備 ルカ
攻撃 118 入手 テノスの武器屋(→P180)

市販品の中では最高峰の品質を誇る両手剣。
●【効果1】— 【効果2】— 【アビリティ】—
●【工賃】500 【発生1】60 【発生2】60 【相性】1

No.009 オブシディアン 【大剣】

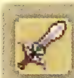
買 — 売 533 装備 ルカ
攻撃 16 入手 西の戦場の宝箱(→P135)

コウモリの翼を模した鍔を有する黒曜石製の両手剣。
●【効果1】闇属性+ 【効果2】— 【アビリティ】リラックス
●【工賃】160 【発生1】50 【発生2】40 【相性】0

No.010 ヒートソード 【大剣】

買 — 売 700 装備 ルカ
攻撃 21 入手 ギルドダンジョンランク1～4(→P206)

つねに熱を帯びた刀身を持つ片刃の両手剣。
●【効果1】火属性+ 【効果2】— 【アビリティ】—
●【工賃】210 【発生1】30 【発生2】20 【相性】3



No.011 ミスリルソード 【大剣】

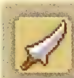
買 — 売 3667 装備 ルカ
攻撃 110 入手 ギルドダンジョンランク2～5(→P206)

貴重なミスリル銀で鋳造された両手剣。
●【効果1】光属性 【効果2】— 【アビリティ】早口詠唱
●【工賃】1100 【発生1】40 【発生2】35 【相性】0

No.012 アースブレード 【大剣】

買 — 売 1500 装備 ルカ
攻撃 45 入手 ギルドダンジョンランク3～6(→P206)

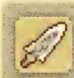
荒々しい刀身に大地の力を秘めた両手剣。
●【効果1】土属性++ 【効果2】— 【アビリティ】—
●【工賃】450 【発生1】25 【発生2】45 【相性】2



No.013 アサルトソード 【大剣】

買 26000 売 8667 装備 ルカ
攻撃 130 入手 サニア村の怪しい武器商人(→P192)

突撃時に扱いやすいように工夫された両手剣。
●【効果1】風属性 【効果2】— 【アビリティ】—
●【工賃】2600 【発生1】60 【発生2】60 【相性】1



No.014 光剣ワルキューレ 【大剣】

買 — 売 4667 装備 ルカ
攻撃 140 入手 ギルドダンジョンランク5～8(→P206)

戦女神ワルキューレが使っていた伝説の両手剣。
●【効果1】光属性++ 【効果2】— 【アビリティ】リジェネ
●【工賃】1400 【発生1】45 【発生2】25 【相性】3

No. 015 フレイムソード 【大剣】

買 — 売 2400 装備 ルカ
攻撃 72 入手 ギルドダンジョンランク6～9(→P206)

まるで炎のような刀身から激しい熱気を放つ両手剣。
●【効果1】火属性＋【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】720【発生1】30【発生2】35【相性】2

No. 016 デッキブラシ 【大剣】

買 — 売 2000 装備 ルカ
攻撃 60 入手 [illegible](→P171)

甲板掃除や床掃除に役に立つお掃除道具。
●【効果1】—【効果2】—【アビリティ】イダテン
●【工賃】600【発生1】100【発生2】100【相性】4

No. 017 ボルテックソード 【大剣】

買 — 売 4667 装備 ルカ
攻撃 140 入手 ギルドダンジョンランク8～10(→P206)

敵に電気ショックのようなダメージを与える両手剣。
●【効果1】風属性＋【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】1400【発生1】30【発生2】40【相性】3

No. 018 魔剣ネビリム 【大剣】

買 — 売 4833 装備 ルカ
攻撃 145 入手 ギルドダンジョンランク9～10(→P206)

小康状態を保っているが、魔剣とよばれる両手剣。
●【効果1】吸血＋【効果2】闇属性＋＋【アビリティ】術抵抗
●【工賃】1450【発生1】20【発生2】45【相性】1

No. 019 SD 【大剣】

買 — 売 4833 装備 ルカ
攻撃 145 入手 ギルドダンジョンランク10(→P206)

シンプルなでデザインとは裏腹に意思を持つ両手剣。
●【効果1】火属性＋＋【効果2】—【アビリティ】会心の心得
●【工賃】1450【発生1】50【発生2】25【相性】4

No. 020 エターナルソード 【大剣】

買 — 売 5000 装備 ルカ
攻撃 150 入手 [illegible](→P230)

最強とも噂される紫色に輝く極光の両手剣。
●【効果1】豪華＋＋【効果2】—【アビリティ】コンボ追加
●【工賃】1500【発生1】40【発生2】30【相性】0

No. 021 リボルバーSA 【拳銃】

買 — 売 10 装備 イリア
攻撃 2 入手 イリアの初期装備

もう市販されていない数世代前の回転式拳銃。
●【効果1】—【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】3【発生1】100【発生2】100【相性】3

No. 022 リボルバーDA 【拳銃】

買 60 売 20 装備 イリア
攻撃 6 入手 レグヌムの武器屋(→P130)

市販されている中では一般的な回転式拳銃。
●【効果1】ピヨ【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】6【発生1】95【発生2】95【相性】2

No. 023 オートマカスタム 【拳銃】

買 120 売 40 装備 イリア
攻撃 14 入手 ナーオスの武器屋(→P138)

回転式拳銃より連射に適した市販の自動式拳銃。
●【効果1】ガルド【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】12【発生1】90【発生2】90【相性】1

No. 024 オートマハイパー 【拳銃】

買 340 売 113 装備 イリア
攻撃 24 入手 アシハラの武器屋(→P151)

「オートマカスタム」をさらに強化した自動式拳銃。
●【効果1】—【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】34【発生1】85【発生2】85【相性】4

No. 025 スタンダードマグ 【拳銃】

買 800 売 267 装備 イリア
攻撃 38 入手 ガラムの武器屋(→P158)

マグナム弾を使うリボルバー銃。
●【効果1】—【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】80【発生1】80【発生2】80【相性】4

No. 026 オートマグ 【拳銃】

買 1450 売 483 装備 イリア
攻撃 51 入手 ガルポスの武器屋(→P184)

マグナム弾を使う自動式拳銃。
●【効果1】—【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】145【発生1】70【発生2】70【相性】1

No. 027 ハイパーマグ 【拳銃】

買 2000 売 667 装備 イリア
攻撃 68 入手 マムートの武器屋(→P174)

「オートマグ」をさらに強化した自動式拳銃。
●【効果1】—【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】200【発生1】65【発生2】65【相性】3

No. 028 テキサスブレイズ 【拳銃】

買 2800 売 933 装備 イリア
攻撃 89 入手 テノスの武器屋(→P180)

開拓者の魂とも言える精巧な造りの拳銃。
●【効果1】—【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】280【発生1】60【発生2】60【相性】3

No. 029 ファウストマグ 【拳銃】

買 — 売 333 装備 イリア
攻撃 10 入手 [illegible](→P135)

魅入られると殺害衝動に駆られる闇の拳銃。
●【効果1】闇属性【効果2】—【アビリティ】コンボ追加
●【工賃】100【発生1】40【発生2】45【相性】4

No. 030 クイックワーカー 【拳銃】

買 — 売 600 装備 イリア
攻撃 18 入手 ギルドダンジョンランク1～A(→P206)

早撃ちに必須と言われるガンマン御用達の拳銃。
●【効果1】風属性＋【効果2】—【アビリティ】敏捷上昇
●【工賃】180【発生1】35【発生2】30【相性】0

No. 031 ビットスイーパー 【拳銃】

買 ― 売 1400 装備 イリア
攻撃 42 入手 ギルドダンジョンランク2～5(→P206)

非合法の決闘などで使われることが多い拳銃。
●【効果1】土属性【効果2】―【アビリティ】コンボ追加
●【工賃】420【発生1】20【発生2】45【相性】0

No. 032 ブリッツトリガー 【拳銃】

買 ― 売 933 装備 イリア
攻撃 16 入手 ギルドダンジョンランク3～6(→P206)

威力を犠牲にして正確な射撃を目指した拳銃。
●【効果1】風属性【効果2】―【アビリティ】会心の心得
●【工賃】160【発生1】50【発生2】25【相性】2

No. 033 ピースキーパー 【拳銃】

買 ― 売 667 装備 イリア
攻撃 20 入手 ギルドダンジョンランク4～7(→P206)

紛争を解決する調停者に所有が許された拳銃。
●【効果1】光属性【効果2】―【アビリティ】黄金の手
●【工賃】200【発生1】30【発生2】35【相性】1

No. 034 フロードマグ 【拳銃】

買 ― 売 933 装備 イリア
攻撃 25 入手 ギルドダンジョンランク5～8(→P206)

着弾時に滝に打たれたかのような衝撃を与える拳銃。
●【効果1】水属性+【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】250【発生1】40【発生2】35【相性】3

No. 035 デザートベリアル 【拳銃】

買 ― 売 1100 装備 イリア
攻撃 33 入手 ギルドダンジョンランク6～9(→P207)

信頼性が高く悪環境でも使える土気色の拳銃。
●【効果1】土属性+【効果2】―【アビリティ】技威力上昇
●【工賃】330【発生1】35【発生2】20【相性】2

No. 036 ボルテックマグ 【拳銃】

買 ― 売 1333 装備 イリア
攻撃 40 入手 ギルドダンジョンランク7～10(→P207)

撃ち出される弾丸は雷球を思わせる閃光の拳銃。
●【効果1】風属性+【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】400【発生1】40【発生2】35【相性】1

No. 037 バニッシャー 【拳銃】

買 ― 売 2833 装備 イリア
攻撃 85 入手 ギルドダンジョンランク8～10(→P207)

悪しき者を断罪する神罰代行者の聖なる拳銃。
●【効果1】光属性+【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】850【発生1】35【発生2】30【相性】4

No. 038 ビリーズレガシー 【拳銃】

買 ― 売 3000 装備 イリア
攻撃 90 入手 ギルドダンジョンランク9～10(→P207)

伝説のガンマンであるビリーの遺産と称される拳銃。
●【効果1】闇属性+【効果2】―【アビリティ】危険の報酬
●【工賃】900【発生1】25【発生2】45【相性】0

No. 039 ブリザードマグ 【拳銃】

買 19600 売 6533 装備 イリア
攻撃 98 入手 サニア村の怪しい武器商人(→P122)

魂をも凍らせる冷たき弾丸を撃ち出す拳銃。
●【効果1】水属性++【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】1960【発生1】60【発生2】60【相性】2

No. 040 レンド・マスター 【拳銃】

買 ― 売 3667 装備 イリア
攻撃 110 入手 [illegible](→P230)

悪に加担する者をすべて抹殺する恐るべき拳銃。
●【効果1】―【効果2】―【アビリティ】術抵抗
●【工賃】1100【発生1】50【発生2】25【相性】4

No. 041 アカバネソード 【双剣】

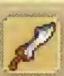
買 ― 売 13 装備 スパーダ
攻撃 3 入手 スパーダの初期装備

名前の由来、出所ともに不明な片刃の剣。
●【効果1】―【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】4【発生1】100【発生2】100【相性】4

No. 042 ブレード 【双剣】

買 70 売 23 装備 スパーダ
攻撃 7 入手 レグヌムの武器屋(→P130)

まれに必殺の一撃を放つ鉄製の剣。
●【効果1】会心【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】7【発生1】95【発生2】95【相性】2



No. 043 サーベル 【双剣】

買 170 売 57 装備 スパーダ
攻撃 15 入手 ナーオスの武器屋(→P138)

湾曲した刀身が特徴的な片刃の剣。
●【効果1】―【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】17【発生1】90【発生2】90【相性】1

No. 044 ファルシオン 【双剣】

買 480 売 160 装備 スパーダ
攻撃 27 入手 アシハラの武器屋(→P151)

叩き斬ることを目的とした肉厚の刃を持つ剣。
●【効果1】尖鋭【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】48【発生1】85【発生2】85【相性】4

No. 045 ルーンレイピア 【双剣】

買 1090 売 363 装備 スパーダ
攻撃 43 入手 ガラムの武器屋(→P158)

ルーン文字が刻まれた古き時代の剣。
●【効果1】―【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】109【発生1】80【発生2】80【相性】2

No. 046 デュエルブレード 【双剣】

買 2000 売 667 装備 スパーダ
攻撃 58 入手 ガルポスの武器屋(→P164)

決闘時に用いられる刀身が幅広の剣。
●【効果1】―【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】200【発生1】70【発生2】70【相性】2

No. 047 オサフネ 【双剣】
買 2540 売 847 装備 スパーダ
攻撃 77 入手 マムートの武器屋(→P174)

十字のような鍔と独特の刃文を持つ細身の剣。
●【効果1】―【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】254【発生1】65【発生2】65【相性】0

No. 048 アンスウェラー 【双剣】
買 3600 売 1200 装備 スパーダ
攻撃 100 入手 テノスの武器屋(→P180)

貫けるものなしと褒め称えられている剣。
●【効果1】―【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】360【発生1】60【発生2】60【相性】1

No. 049 ファイアブレード 【双剣】
買 ― 売 733 装備 スパーダ
攻撃 22 入手 ナーオス基地の宝箱(→P141)

燃え上がる真っ赤な刀身を有する炎の剣。
●【効果1】火属性＋【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】220【発生1】40【発生2】45【相性】0

No. 050 ウィンドレイピア 【双剣】
買 ― 売 500 装備 スパーダ
攻撃 15 入手 ギルドダンジョンランク1～4(→P207)

風をも切り裂く細身で鋭く尖った刺突用の剣。
●【効果1】風属性【効果2】―【アビリティ】ダッシュ
●【工賃】150【発生1】35【発生2】30【相性】4

No. 051 チンクエディア 【双剣】
買 ― 売 1757 装備 スパーダ
攻撃 53 入手 ケルム火山の宝箱(→P160)

氷のような三角形の刀身が特徴的な剣。
●【効果1】水属性＋【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】530【発生1】20【発生2】45【相性】3

No. 052 カッツバルゲル 【双剣】
買 ― 売 733 装備 スパーダ
攻撃 22 入手 ギルドダンジョンランク3～6(→P207)

傭兵が愛用するシンプルな形状の長剣。
●【効果1】闇属性【効果2】―【アビリティ】HP上昇
●【工賃】220【発生1】50【発生2】25【相性】3

No. 053 セイントレイピア 【双剣】
買 ― 売 1000 装備 スパーダ
攻撃 30 入手 ギルドダンジョンランク4～7(→P207)

聖者が護身用に携帯した先端が尖った細身の剣。
●【効果1】光属性【効果2】―【アビリティ】リラックス
●【工賃】300【発生1】30【発生2】35【相性】0

No. 054 シデン 【双剣】
買 ― 売 2833 装備 スパーダ
攻撃 85 入手 ギルドダンジョンランク5～8(→P207)

まれに放電の様が見える雷を帯びた異国の剣。
●【効果1】風属性＋【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】850【発生1】35【発生2】20【相性】1

No. 055 ヴォーパルソード 【双剣】
買 ― 売 1600 装備 スパーダ
攻撃 48 入手 ギルドダンジョンランク6～9(→P207)

魔獣に対抗すべく鍛えられた剣。
●【効果1】水属性＋【効果2】―【アビリティ】術抵抗
●【工賃】480【発生1】40【発生2】35【相性】4

No. 056 ムラマサ 【双剣】
買 ― 売 1833 装備 スパーダ
攻撃 55 入手 ギルドダンジョンランク7～10(→P207)

使い手の精神を蝕んでいく呪われし剣。
●【効果1】闇属性＋【効果2】―【アビリティ】攻撃の代償
●【工賃】550【発生1】35【発生2】30【相性】1

No. 057 ビームサーベル 【双剣】
買 ― 売 3167 装備 スパーダ
攻撃 95 入手 ギルドダンジョンランク8～10(→P207)

光によって刀身が構成されている不思議な剣。
●【効果1】光属性＋【効果2】―【アビリティ】吸い上げ
●【工賃】950【発生1】50【発生2】25【相性】3

No. 058 フランベルジュ 【双剣】
買 22000 売 7333 装備 スパーダ
攻撃 110 入手 サニア村の怪しい武器職人(→P192)

すべてを融解させる真紅に染まる刀身を持つ剣。
●【効果1】火属性＋【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】2200【発生1】60【発生2】60【相性】2

No. 059 ライトニングS 【双剣】
買 ― 売 4000 装備 スパーダ
攻撃 120 入手 ギルドダンジョンランク10(→P207)

波打つ形状に雷光をまとった深緑色の剣。
●【効果1】風属性＋【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】1200【発生1】35【発生2】30【相性】0

No. 060 レーヴァンテイン 【双剣】
買 ― 売 4333 装備 スパーダ
攻撃 130 入手 ギルド[illegible]71～95[illegible](→P231)

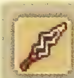
魔獣狩りの伝説を持つ殺傷能力が高い名剣。
●【効果1】―【効果2】―【アビリティ】会心の心得
●【工賃】1300【発生1】25【発生2】45【相性】3

No. 061 ダガー 【短剣】
買 ― 売 10 装備 アンジュ
攻撃 2 入手 アンジュの初期装備

おもに突き刺すことを目的とした短剣。
●【効果1】―【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】3【発生1】100【発生2】100【相性】2

No. 062 ナイフ 【短剣】
買 60 売 20 装備 アンジュ
攻撃 6 入手 レグヌムの武器屋(→P130)

頑丈ではないがそれなりの切れ味を誇る短剣。
●【効果1】軽量化【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】6【発生1】95【発生2】95【相性】1

No.063 クリス 【短剣】

買 120　売 40　装備 アンジュ
攻撃 14　入手 ナーオスの武器屋(→P138)

波型にうねった特徴的な形状を持つ短剣。
●【効果1】―【効果2】―【アビリティ】癒しの翼
●【工賃】12【発生1】90【発生2】90【相性】4

No.064 グラディウス 【短剣】

買 340　売 113　装備 アンジュ
攻撃 25　入手 アンハラの武器屋(→P151)

戦場では投てきに用いられる両刃の短剣。
●【効果1】―【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】34【発生1】85【発生2】85【相性】0

No.065 スティレット 【短剣】

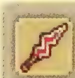
買 800　売 267　装備 アンジュ
攻撃 39　入手 ガラムの武器屋(→P158)

防具の隙間を狙って突き刺すための細身の短剣。
●【効果1】―【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】80【発生1】80【発生2】80【相性】3

No.066 ダーク 【短剣】

買 1450　売 483　装備 アンジュ
攻撃 53　入手 ガルポスの武器屋(→P164)

傭兵集団が愛用する多目的な用途のある短剣。
●【効果1】―【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】145【発生1】70【発生2】70【相性】2

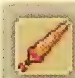
No.067 ククリ 【短剣】

買 2080　売 693　装備 アンジュ
攻撃 71　入手 マムートの武器屋(→P174)

戦闘でも高い効果を発揮する狩猟用の短剣。
●【効果1】―【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】208【発生1】65【発生2】65【相性】4

No.068 ロンデル 【短剣】

買 2660　売 887　装備 アンジュ
攻撃 92　入手 テノスの武器屋(→P180)

騎士から旅商人まで愛用者の多い、扱いやすい短剣。
●【効果1】―【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】266【発生1】60【発生2】60【相性】0

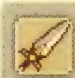
No.069 ブレイズダガー 【短剣】

買 ―　売 200　装備 アンジュ
攻撃 0　入手 ギルドダンジョンランク1～3(→P207)

つけられた傷は焼けただれ、苦痛に苛まれる短剣。
●【効果1】火属性＋【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】60【発生1】50【発生2】40【相性】1

No.070 バタフライナイフ 【短剣】

買 ―　売 267　装備 アンジュ
攻撃 8　入手 ギルドダンジョンランク1～4(→P207)

慣れると片手で素早く簡単に抜刀できる短剣。
●【効果1】風属性【効果2】―【アビリティ】毒防御
●【工賃】80【発生1】30【発生2】20【相性】3

No.071 クラッシュダガー 【短剣】

買 ―　売 1000　装備 アンジュ
攻撃 30　入手 ギルドダンジョンランク2～5(→P207)

硬い刀身を生かして砕くように斬りつける短剣。
●【効果1】土属性【効果2】―【アビリティ】踏ん張り
●【工賃】300【発生1】40【発生2】35【相性】4

No.072 イビルハンター 【短剣】

買 ―　売 2767　装備 アンジュ
攻撃 63　入手 レムレース湿原の宝箱(→P176)

悪性のものを狩る、白く美しい聖者のための短剣。
●【効果1】光属性＋【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】830【発生1】25【発生2】45【相性】1

No.073 ブリザードダガー 【短剣】

買 ―　売 1600　装備 アンジュ
攻撃 48　入手 ギルドダンジョンランク4～7(→P207)

氷のごとき刃で敵を切り裂く青い鍔を持つ短剣。
●【効果1】水属性【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】480【発生1】60【発生2】60【相性】0

No.074 ブラストエッジ 【短剣】

買 ―　売 833　装備 アンジュ
攻撃 25　入手 ギルドダンジョンランク5～8(→P207)

熱気が距離を置いていても伝わってくる短剣。
●【効果1】火属性【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】250【発生1】45【発生2】25【相性】2

No.075 旋風 【短剣】

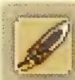
買 ―　売 1167　装備 アンジュ
攻撃 35　入手 ギルドダンジョンランク6～9(→P207)

まるで風のように取り回しが自由な軽い短剣。
●【効果1】風属性【効果2】軽量化＋＋【アビリティ】―
●【工賃】350【発生1】30【発生2】35【相性】1

No.076 ドミニオンダガー 【短剣】

買 ―　売 1333　装備 アンジュ
攻撃 40　入手 ギルドダンジョンランク7～10(→P207)

悪しき者を穿つ、天使の祝福を受けた短刀。
●【効果1】光属性＋【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】400【発生1】35【発生2】30【相性】4

No.077 アトラスエッジ 【短剣】

買 ―　売 1667　装備 アンジュ
攻撃 50　入手 ギルドダンジョンランク8～10(→P207)

シンプルなデザインに大地の力が光る短剣。
●【効果1】土属性＋【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】500【発生1】20【発生2】45【相性】3

No.078 如水 【短剣】

買 20000　売 6667　装備 アンジュ
攻撃 100　入手 サニア村の怪しい武器商人(→P192)

さまざまな流儀に対応した千変万化の短剣。
●【効果1】会心【効果2】水属性【アビリティ】会心の心得
●【工賃】2000【発生1】60【発生2】60【相性】3

No. 079 ディバインエッジ 【短剣】

買 — 売 3500 装備 アンジュ
攻撃 105 入手 ギルドダンジョンランク10(→P207)

神の加護の元に悪を切り裂く切っ先が二股の短剣。
●【効果1】光属性＋【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】1050【発生1】50【発生2】40【相性】2

No. 080 流星 【短剣】

買 — 売 3667 装備 アンジュ
攻撃 110 入手 ギルド冒険2入隊試験71～90階層(→P231)

流れ星のように鋭い切れ味を誇る短剣。
●【効果1】尖鋭＋＋【効果2】会心＋＋【アビリティ】—
●【工賃】1100【発生1】30【発生2】20【相性】0

No. 081 ライフル 【ライフル】

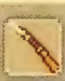
買 — 売 23 装備 リカルド
攻撃 5 入手 リカルドの初期装備

銃身の長さが特徴の市販品のライフル。
●【効果1】—【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】7【発生1】100【発生2】100【相性】2

No. 082 ハンターライフル 【ライフル】

買 110 売 37 装備 リカルド
攻撃 8 入手 ナーオスの武器屋(→P136)

戦闘にも役に立つ、狩猟用のライフル。
●【効果1】—【効果2】—【アビリティ】落下お宝増加
●【工賃】11【発生1】95【発生2】95【相性】4

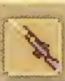
No. 083 ビッグマーシャル 【ライフル】

買 160 売 53 装備 リカルド
攻撃 16 入手 レグヌムの武器屋(→P130)

町を守る保安官が標準装備しているライフル。
●【効果1】—【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】16【発生1】90【発生2】90【相性】1

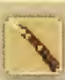
No. 084 ガーランド 【ライフル】

買 520 売 173 装備 リカルド
攻撃 22 入手 アシハラの武器屋(→P151)

量産タイプの歩兵用自動装填式ライフル。
●【効果1】ピヨ【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】52【発生1】85【発生2】85【相性】3

No. 085 アサルトライフル 【ライフル】

買 1040 売 347 装備 リカルド
攻撃 45 入手 ガラムの武器屋(→P158)

軍の主力とされる歩兵の標準的ライフル。
●【効果1】—【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】104【発生1】80【発生2】80【相性】3

No. 086 マスターライフル 【ライフル】

買 2000 売 667 装備 リカルド
攻撃 61 入手 ガルポスの武器屋(→P164)

漆黒の銃身を有し狙撃に特化したライフル。
●【効果1】—【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】200【発生1】70【発生2】70【相性】1

No. 087 アンチマテリアル 【ライフル】

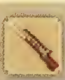
買 3640 売 1213 装備 リカルド
攻撃 82 入手 マムートの武器屋(→P174)

口径12.7mm以上の威力重視の軍用ライフル。
●【効果1】—【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】364【発生1】65【発生2】65【相性】4

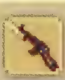
No. 088 APライフル 【ライフル】

買 4500 売 1500 装備 リカルド
攻撃 106 入手 テノスの武器屋(→P180)

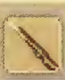
重装甲をものともしない強烈な貫通力を誇るライフル。
●【効果1】—【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】450【発生1】60【発生2】60【相性】0

No. 089 スチームライフル 【ライフル】

買 — 売 833 装備 リカルド
攻撃 25 入手 レグヌム港乱郭の宝箱(→P147)

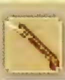
蒸気の力を利用し撃つ一風変わったライフル。
●【効果1】火属性【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】250【発生1】30【発生2】20【相性】0

No. 090 ブラットカービン 【ライフル】

買 — 売 833 装備 リカルド
攻撃 25 入手 ギルドダンジョンランク1～4(→P207)

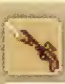
数々の逸話を持つ血に染まった闇のライフル。
●【効果1】闇属性【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】250【発生1】40【発生2】35【相性】2

No. 091 スマートハンター 【ライフル】

買 — 売 933 装備 リカルド
攻撃 28 入手 ギルドダンジョンランク2～5(→P207)

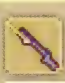
使い手を育てるといわれる使い勝手のいいライフル。
●【効果1】風属性【効果2】—【アビリティ】玄人の鍛錬
●【工賃】280【発生1】25【発生2】45【相性】4

No. 092 ファイアライフル 【ライフル】

買 — 売 833 装備 リカルド
攻撃 25 入手 ギルドダンジョンランク3～6(→P207)

前方の敵に炎に包まれた弾丸を撃ち出すライフル。
●【効果1】火属性【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】250【発生1】60【発生2】60【相性】3

No. 093 ヘルスナイパー 【ライフル】

買 — 売 3000 装備 リカルド
攻撃 90 入手 ギルドダンジョンランク4～7(→P207)

そのスコープに映し出す獲物は逃さないライフル。
●【効果1】闇属性【効果2】—【アビリティ】マタギの遠目
●【工賃】900【発生1】45【発生2】25【相性】2

No. 094 アクアガンナー 【ライフル】

買 — 売 1333 装備 リカルド
攻撃 40 入手 ギルドダンジョンランク5～8(→P207)

水の精霊の力を借りて攻撃するライフル。
●【効果1】水属性【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】400【発生1】30【発生2】35【相性】0

No.095 ドワーベンアーム 【ライフル】

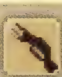
買 ― 売 3333 装備 リカルド
攻撃 100 入手 神待ちの闇の宝箱(→P182)

ドワーフが所有していた落ち着いた色合いのライフル。
●【効果1】土属性【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】1000【発生1】20【発生2】45【相性】4

No.096 ストームバレル 【ライフル】

買 ― 売 2200 装備 リカルド
攻撃 66 入手 ギルドダンジョンランク7～10(→P207)

嵐に遭遇しても精度が落ちない狙撃ライフル。
●【効果1】風属性【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】660【発生1】50【発生2】25【相性】1



No.097 フレイムガンナー 【ライフル】

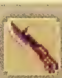
買 ― 売 2433 装備 リカルド
攻撃 73 入手 ギルドダンジョンランク8～10(→P207)

燃え盛る火の精を撃ち出す炎のライフル。
●【効果1】火属性+【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】730【発生1】30【発生2】35【相性】3

No.098 フリーズカービン 【ライフル】

買 ― 売 2833 装備 リカルド
攻撃 85 入手 ギルドダンジョンランク9～10(→P207)

ターゲットを超高速の氷槍で撃ち抜くライフル。
●【効果1】水属性+【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】850【発生1】40【発生2】35【相性】2



No.099 レッドレクイエム 【ライフル】

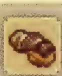
買 23000 売 7667 装備 リカルド
攻撃 115 入手 サニア村の怪しい武器職人(→P192)

撃たれるとみずからへの鎮魂歌を耳にするというライフル。
●【効果1】闇属性+【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】2300【発生1】60【発生2】60【相性】1

No.100 シルバーガンナー 【ライフル】

買 ― 売 4333 装備 リカルド
攻撃 130 入手 ギルド管理立入禁止区域71～99階層(→P231)

超一流の狙撃手のみが所有できるライフル。
●【効果1】経験値【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】1300【発生1】35【発生2】30【相性】0



No.101 レザーアームズ 【グラブ】

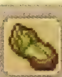
買 ― 売 17 装備 エルマーナ
攻撃 4 入手 エルマーナの初期装備

拳を保護することを目的とした格闘用の皮手袋。
●【効果1】―【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】5【発生1】100【発生2】100【相性】1

No.102 レザーナックル 【グラブ】

買 180 売 60 装備 エルマーナ
攻撃 14 入手 レグヌムの武器屋(→P130)

手の甲の部分が強化された格闘用皮手袋。
●【効果1】―【効果2】―【アビリティ】痛恨の回避
●【工賃】18【発生1】95【発生2】95【相性】2



No.103 ブロンズアームズ 【グラブ】

買 550 売 183 装備 エルマーナ
攻撃 25 入手 アシハラの武器屋(→P151)

ブロンズで強化された格闘用の手袋。
●【効果1】―【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】55【発生1】90【発生2】90【相性】2

No.104 アイアンアームズ 【グラブ】

買 1060 売 353 装備 エルマーナ
攻撃 40 入手 ガウムの武器屋(→P158)

市販されている鉄で強化された格闘用の手袋。
●【効果1】―【効果2】―【アビリティ】コンボ追加
●【工賃】106【発生1】85【発生2】85【相性】3

No.105 ニードルアームズ 【グラブ】

買 2040 売 680 装備 エルマーナ
攻撃 54 入手 ガルポスの武器屋(→P164)

トゲ状の突起物を先端につけることで威力を上げた手袋。
●【効果1】―【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】204【発生1】80【発生2】80【相性】0

No.106 チェインアームズ 【グラブ】

買 2360 売 787 装備 エルマーナ
攻撃 73 入手 マムートの武器屋(→P174)

金属を繋げて強化した甲冑のような形状の手袋。
●【効果1】―【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】236【発生1】70【発生2】70【相性】1

No.107 スタデッドグラブ 【グラブ】

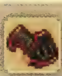
買 ― 売 847 装備 エルマーナ
攻撃 82 入手 シャープデバイスから入手(→P251)

補強する皮や金属の質を向上させた手袋。
●【効果1】―【効果2】―【アビリティ】会心の心得
●【工賃】254【発生1】65【発生2】65【相性】0

No.108 パワーアームズ 【グラブ】

買 3000 売 1000 装備 エルマーナ
攻撃 94 入手 テノスの武器屋(→P160)

一撃で相手をダウンさせるという格闘用の手袋。
●【効果1】―【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】300【発生1】60【発生2】60【相性】0



No.109 ダークナックル 【グラブ】

買 ― 売 833 装備 エルマーナ
攻撃 25 入手 ギルドダンジョンランク1～3(→P207)

闇に染まった力で相手の体力を奪う格闘用の手袋。
●【効果1】吸血【効果2】闇属性【アビリティ】―
●【工賃】250【発生1】30【発生2】40【相性】2

No.110 ファイアアームズ 【グラブ】

買 ― 売 400 装備 エルマーナ
攻撃 12 入手 ギルドダンジョンランク1～4(→P207)

打たれた者に焼けるような痛みを与える格闘用の手袋。
●【効果1】火属性【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】120【発生1】20【発生2】45【相性】4

No. 111 クリスタルグラブ 【グラブ】
買 —　売 1233　装備 エルマーナ
攻撃 37　入手 アシハラ王都の宝箱(→P154)

透明な鉱石を削り出し強化された格闘用の手袋。
●【効果1】土属性【効果2】—【アビリティ】知性上昇
●【工賃】370【発生1】30【発生2】35【相性】3

No. 112 ミスリルアームズ 【グラブ】
買 —　売 2133　装備 エルマーナ
攻撃 54　入手 ガルボスジャングルの宝箱(→P166)

さまざまな効果が付加されるミスリルで強化された手袋。
●【効果1】光属性【効果2】—【アビリティ】防御上昇
●【工賃】640【発生1】45【発生2】25【相性】2

No. 113 マリンフィスト 【グラブ】
買 —　売 1667　装備 エルマーナ
攻撃 50　入手 ギルドダンジョンランク4～7(→P207)

強烈な拳圧で敵を押し潰す特徴的な形状をした手袋。
●【効果1】水属性+【効果2】—【アビリティ】TP上昇
●【工賃】500【発生1】30【発生2】35【相性】4

No. 114 ブラストナックル 【グラブ】
買 —　売 1100　装備 エルマーナ
攻撃 33　入手 ギルドダンジョンランク5～8(→P207)

打撃と火傷を同時に負わせる格闘用の手袋。
●【効果1】火属性【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】330【発生1】30【発生2】40【相性】3

No. 115 ウインドナックル 【グラブ】
買 —　売 1400　装備 エルマーナ
攻撃 42　入手 ギルドダンジョンランク6～9(→P207)

風のように鋭い打撃を与える格闘用の手袋。
●【効果1】風属性【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】420【発生1】20【発生2】45【相性】3

No. 116 デモンズフィスト 【グラブ】
買 —　売 2333　装備 エルマーナ
攻撃 70　入手 ギルドダンジョンランク7～10(→P207)

敵の魂をつかみ取る強烈な一撃を放つ悪魔の手袋。
●【効果1】吸血【効果2】闇属性+【アビリティ】—
●【工賃】700【発生1】50【発生2】25【相性】4

No. 117 スローネフィスト 【グラブ】
買 —　売 1933　装備 エルマーナ
攻撃 58　入手 ギルドダンジョンランク8～10(→P207)

神聖な力で悪性の者たちをなぎ倒す格闘用の手袋。
●【効果1】光属性【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】580【発生1】35【発生2】30【相性】1

No. 118 アイスナックル 【グラブ】
買 —　売 2200　装備 エルマーナ
攻撃 66　入手 ギルドダンジョンランク9～10(→P207)

氷の冷たさに加えて、正確な一撃を可能にする手袋。
●【効果1】水属性+【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】660【発生1】20【発生2】45【相性】0

No. 119 ベアナックル 【グラブ】
買 21000　売 7000　装備 エルマーナ
攻撃 105　入手 サニア村の怪しい武器商人(→P192)

凶暴な獣の爪を模した荒々しい格闘用の手袋。
●【効果1】毒++【効果2】土属性【アビリティ】—
●【工賃】2100【発生1】60【発生2】60【相性】4

No. 120 スターブレイカー 【グラブ】
買 —　売 3833　装備 エルマーナ
攻撃 115　入手 [illegible]71～99[illegible](→P231)

あらゆるものを粉砕する超一級の破壊力を誇る手袋。
●【効果1】—【効果2】—【アビリティ】威圧
●【工賃】1150【発生1】30【発生2】40【相性】1

No. 121 気持ちのいい剣 【大剣】
買 —　売 —　装備 ルカ
攻撃 5　入手 GDランク0 1【試用】クエスト(→P222)

なぜか手にするだけで気持ちがよくなる剣。
●【効果1】治癒+【効果2】治癒++【アビリティ】—
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 122 すごい切れ味丸 【大剣】
買 —　売 —　装備 ルカ
攻撃 7　入手 GDランク2【試用】クエスト(→P222)

噂ではすごい切れ味を持っているという剣。
●【効果1】尖鋭+【効果2】会心【アビリティ】—
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 123 ハヤブサの剣 【大剣】
買 —　売 —　装備 ルカ
攻撃 10　入手 GDランク3【試用】クエスト(→P222)

軽量化に成功し高速の移動を可能にした剣。
●【効果1】軽量化++【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 124 ピヨピヨ吸血の剣 【大剣】
買 —　売 —　装備 ルカ
攻撃 15　入手 GDランク4【試用】クエスト(→P223)

敵の血を吸い取りみずからの体力にする不思議な剣。
●【効果1】ピヨ+【効果2】吸血【アビリティ】—
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 125 戦士養成剣 【大剣】
買 —　売 —　装備 ルカ
攻撃 22　入手 GDランク5【試用】クエスト(→P223)

戦士を養成するために刃をなまくらにしてある剣。
●【効果1】なまくら++【効果2】経験値【アビリティ】能力衰退
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 126 量産品の剣 【大剣】
買 —　売 —　装備 ルカ
攻撃 32　入手 GDランク6【試用】クエスト(→P223)

粗製濫造されたため、際だった特徴のない剣。
●【効果1】—【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 127 牛刀 【大剣】

買 —　売 —　装備 ルカ
攻撃 46　入手 GDランク7[試用]クエスト(→P224)

刃渡りが長く大きい肉切り包丁のような剣。
●【効果1】なまくら【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 128 岩斬剣 【大剣】

買 —　売 —　装備 ルカ
攻撃 67　入手 GDランク8[試用]クエスト(→P224)

その名のとおり、岩をも斬るという切っ先鋭い剣。
●【効果1】尖鋭+【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 129 先祖伝来の剣 【大剣】

買 —　売 —　装備 ルカ
攻撃 98　入手 GDランク9[試用]クエスト(→P225)

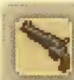
高名な刀匠が手がけたという豪華な剣。
●【効果1】豪華+【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 130 妖しく光る剣 【大剣】

買 —　売 —　装備 ルカ
攻撃 141　入手 GDランク10[試用]クエスト(→P225)

使用者の英気を吸い取るという妖刀のような剣。
●【効果1】ガルド+【効果2】—【アビリティ】能力衰退
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 131 護身用の銃 【拳銃】



買 —　売 —　装備 イリア
攻撃 2　入手 GDランク1[試用]クエスト(→P222)

相手を威嚇するために作られた殺傷力が低い銃。
●【効果1】—【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 132 旧式の銃 【拳銃】

買 —　売 —　装備 イリア
攻撃 3　入手 GDランク2[試用]クエスト(→P222)

殺傷能力はほとんど期待できない旧式の銃。
●【効果1】なまくら++【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 133 メンテが簡単な銃 【拳銃】

買 —　売 —　装備 イリア
攻撃 4　入手 GDランク3[試用]クエスト(→P223)

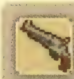
メンテナンスが簡単で質のわりに広く使われている銃。
●【効果1】—【効果2】—【アビリティ】コンボ追加
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 134 競技用の銃 【拳銃】

買 —　売 —　装備 イリア
攻撃 6　入手 GDランク4[試用]クエスト(→P223)

威力よりも命中精度を重視して作られた銃。
●【効果1】会心【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 135 形見の銃 【拳銃】



買 —　売 —　装備 イリア
攻撃 0　入手 GDランク5[試用]クエスト(→P223)

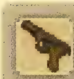
殺傷能力はほとんどない誰かの形見と思われる銃。
●【効果1】なまくら【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 136 軍用拳銃 【拳銃】

買 —　売 —　装備 イリア
攻撃 13　入手 GDランク6[試用]クエスト(→P224)

後方勤務にあたる軍人が使用するという銃。
●【効果1】尖鋭+【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 137 エージェントの銃 【拳銃】



買 —　売 —　装備 イリア
攻撃 18　入手 GDランク7[試用]クエスト(→P224)

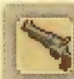
軽さゆえにエージェントに好んで使用される銃。
●【効果1】軽量化【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 138 闘士の銃 【拳銃】

買 —　売 —　装備 イリア
攻撃 27　入手 GDランク8[試用]クエスト(→P224)

現存数が少なく、入手困難といわれる豪華な銃。
●【効果1】豪華+【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

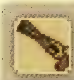
No. 139 インサイター 【拳銃】



買 —　売 —　装備 イリア
攻撃 39　入手 GDランク9[試用]クエスト(→P225)

百発百中の噂が出るほどの命中精度を誇る銃。
●【効果1】尖鋭【効果2】会心【アビリティ】—
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 140 バンパイアキラー 【拳銃】



買 —　売 —　装備 イリア
攻撃 56　入手 GDランク10[試用]クエスト(→P225)

魔の者を抹殺するために作られたという特殊な銃。
●【効果1】光属性【効果2】吸魂+【アビリティ】—
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 141 模造刀 【双剣】

買 —　売 —　装備 スパーダ
攻撃 3　入手 GDランク1[試用]クエスト(→P222)

あくまで装飾品として造られたなまくらの剣。
●【効果1】なまくら【効果2】経験値【アビリティ】—
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 142 見掛け倒しの剣 【双剣】

買 —　売 —　装備 スパーダ
攻撃 5　入手 GDランク2[試用]クエスト(→P222)

見た目は強そうだが、本当に見掛け倒しの剣。
●【効果1】なまくら++【効果2】ガルド【アビリティ】能力衰退
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 143 贈答用の剣 【双剣】

買 — 売 — 装備 スパーダ
攻撃 7 入手 GDランク3[試用]クエスト(→P222)

旅先の土産物店でよく見かけるおみやげ用の剣。
●【効果1】—【効果2】—【アビリティ】—
●【工費】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 144 儀式用の剣 【双剣】

買 — 売 — 装備 スパーダ
攻撃 10 入手 GDランク4[試用]クエスト(→P223)

儀式用に作られたものだが、戦いにも役立つ剣。
●【効果1】豪華+【効果2】—【アビリティ】—
●【工費】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 145 剣舞用の剣 【双剣】

買 — 売 — 装備 スパーダ
攻撃 14 入手 GDランク5[試用]クエスト(→P223)

粗末な作りだが、長時間振っても疲れにくい剣。
●【効果1】軽量化++【効果2】—【アビリティ】—
●【工費】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 146 新素材製の剣 【双剣】

買 — 売 — 装備 スパーダ
攻撃 21 入手 GDランク6[試用]クエスト(→P224)

焼き物のような新素材で作られた剣。
●【効果1】経験値+【効果2】—【アビリティ】—
●【工費】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 147 美しい刃文の刀 【双剣】

買 — 売 — 装備 スパーダ
攻撃 30 入手 GDランク7[試用]クエスト(→P224)

芸術的な刀身に美しい文様を持つ異国の剣。
●【効果1】吸血【効果2】—【アビリティ】—
●【工費】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 148 古代王朝の遺品 【双剣】

買 — 売 — 装備 スパーダ
攻撃 44 入手 GDランク8[試用]クエスト(→P224)

見た目は綺麗だがどこか古くささを感じさせる剣。
●【効果1】ガルド++【効果2】治癒++【アビリティ】—
●【工費】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 149 雌雄一対の剣 【双剣】

買 — 売 — 装備 スパーダ
攻撃 64 入手 GDランク9[試用]クエスト(→P225)

互いに只ならぬ繋がりを垣間見せる双剣。
●【効果1】土属性++【効果2】風属性++【アビリティ】TPの代償
●【工費】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 150 虹の剣 【双剣】

買 — 売 — 装備 スパーダ
攻撃 92 入手 GDランク10[試用]クエスト(→P225)

虹色に輝きさらめく美しい刀身を持つ剣。
●【効果1】ガルド【効果2】経験値【アビリティ】—
●【工費】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 151 くだものナイフ 【短剣】

買 — 売 — 装備 アンジュ
攻撃 3 入手 GDランク1[試用]クエスト(→P222)

いわゆる果物ナイフ。戦いには不向きな短刀。
●【効果1】—【効果2】—【アビリティ】—
●【工費】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 152 ブッチャーナイフ 【短剣】

買 — 売 — 装備 アンジュ
攻撃 4 入手 GDランク2[試用]クエスト(→P222)

料理人が愛用する刀身が幅広い肉切り包丁。
●【効果1】—【効果2】—【アビリティ】—
●【工費】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 153 ヒゴノカミ 【短剣】

買 — 売 — 装備 アンジュ
攻撃 6 入手 GDランク3[試用]クエスト(→P222)

日用品として使用される折込式の短刀。
●【効果1】尖鋭【効果2】—【アビリティ】—
●【工費】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 154 ジャックナイフ 【短剣】

買 — 売 — 装備 アンジュ
攻撃 9 入手 GDランク4[試用]クエスト(→P223)

狩猟や戦闘で使われる標準的な短刀。
●【効果1】軽量化++【効果2】—【アビリティ】—
●【工費】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 155 骨董品の短刀 【短剣】

買 — 売 — 装備 アンジュ
攻撃 13 入手 GDランク5[試用]クエスト(→P223)

ところどころ錆びているため、切れ味が鈍い短刀。
●【効果1】なまくら++【効果2】毒【アビリティ】技威力低下
●【工費】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 156 宝石柄のナイフ 【短剣】

買 — 売 — 装備 アンジュ
攻撃 19 入手 GDランク6[試用]クエスト(→P224)

柄が豪華な宝石で装飾されている短刀。
●【効果1】豪華+【効果2】—【アビリティ】—
●【工費】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 157 破魔の短刀 【短剣】

買 — 売 — 装備 アンジュ
攻撃 27 入手 GDランク7[試用]クエスト(→P224)

魔性の力を打ち破り悪性の者に対抗する短刀。
●【効果1】光属性++【効果2】—【アビリティ】—
●【工費】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 158 封印されし短刀 【短剣】

買 — 売 — 装備 アンジュ
攻撃 39 入手 GDランク8[試用]クエスト(→P224)

本当の実力の半分も発揮できていないとされる短刀。
●【効果1】封印【効果2】—【アビリティ】—
●【工費】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 159 名匠の傑作品 【短剣】

買 — 売 — 装備 アンジュ
攻撃 57 入手 GDランク9【試用】クエスト(→P225)

高名な刀匠が鍛えあげたという短刀。
●【効果1】尖鋭＋【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 160 隕鉄製のナイフ 【短剣】

買 — 売 — 装備 アンジュ
攻撃 82 入手 GDランク10【試用】クエスト(→P225)

遥か天より落ちてきた鉄で作られし短刀。
●【効果1】ピヨ【効果2】—【アビリティ】踏ん張り
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 161 低射程のライフル 【ライフル】

買 — 売 — 装備 リカルド
攻撃 5 入手 GDランク1【試用】クエスト(→P222)

長距離射撃に不向きという性能が低いライフル。
●【効果1】—【効果2】—【アビリティ】ハンデ
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 162 古臭いライフル 【ライフル】

買 — 売 — 装備 リカルド
攻撃 8 入手 GDランク2【試用】クエスト(→P222)

手入れはされてるけど、旧式で威力の低いライフル。
●【効果1】なまくら【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 163 手製のライフル 【ライフル】

買 — 売 — 装備 リカルド
攻撃 9 入手 GDランク3【試用】クエスト(→P223)

工場で生産されたものではなく、自家製のライフル。
●【効果1】—【効果2】—【アビリティ】ルアー
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 164 ポーチャーバレル 【ライフル】

買 — 売 — 装備 リカルド
攻撃 14 入手 GDランク4【試用】クエスト(→P223)

密猟者から押収した比較的高性能なライフル。
●【効果1】会心【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 165 門番のライフル 【ライフル】

買 — 売 — 装備 リカルド
攻撃 20 入手 GDランク5【試用】クエスト(→P223)

王侯貴族の門番が装備することが多いライフル。
●【効果1】豪華＋【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 166 用心棒のライフル 【ライフル】

買 — 売 — 装備 リカルド
攻撃 29 入手 GDランク6【試用】クエスト(→P224)

悪漢から町を守った用心棒が使用したライフル。
●【効果1】経験値【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 167 銃士のライフル 【ライフル】

買 — 売 — 装備 リカルド
攻撃 41 入手 GDランク7【試用】クエスト(→P224)

エリート層の兵士が所有する高性能なライフル。
●【効果1】封印＋【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 168 コマンダーバレル 【ライフル】

買 — 売 — 装備 リカルド
攻撃 60 入手 GDランク8【試用】クエスト(→P224)

前線の兵士たちの憧れの的といわれるライフル。
●【効果1】尖鋭＋【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 169 反逆者の遺志 【ライフル】

買 — 売 — 装備 リカルド
攻撃 89 入手 GDランク9【試用】クエスト(→P225)

かつて反乱を起こした首謀者が使っていたライフル。
●【効果1】吸血【効果2】吸魂＋【アビリティ】—
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 170 ナイトメアバレル 【ライフル】

買 — 売 — 装備 リカルド
攻撃 127 入手 GDランク10【試用】クエスト(→P225)

悪夢と称され、使用者の力を吸い取る魔のライフル。
●【効果1】闇属性＋＋【効果2】—【アビリティ】技威力低下
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 171 拳奴の籠手 【グラブ】

買 — 売 — 装備 エルマーナ
攻撃 3 入手 GDランク1【試用】クエスト(→P222)

拳奴が戦いのときに使用していた手袋。
●【効果1】—【効果2】—【アビリティ】アサルト延長
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 172 リベットナックル 【グラブ】

買 — 売 — 装備 エルマーナ
攻撃 4 入手 GDランク2【試用】クエスト(→P222)

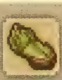
拳に金属が貼りつけてある格闘用手袋。
●【効果1】ピヨ【効果2】—【アビリティ】—
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 173 ふわふわグローブ 【グラブ】

買 — 売 — 装備 エルマーナ
攻撃 5 入手 GDランク3【試用】クエスト(→P223)

緩衝材を用いて拳の保護を最優先した手袋。
●【効果1】治癒【効果2】—【アビリティ】技威力低下
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 174 ラッシュアームズ 【グラブ】



買 — 売 — 装備 エルマーナ
攻撃 6 入手 GDランク4【試用】クエスト(→P223)

息つく暇もないほど容赦のない打撃を浴びせる手袋。
●【効果1】尖鋭【効果2】—【アビリティ】コンボ追加
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 175 アニマルパンチ 【グラブ】
買 ― 売 ― 装備 エルマーナ
攻撃 12 入手 GDランク5【試用】クエスト(→P223)

獣のように野生的で荒々しい攻撃を浴びせる手袋。
●【効果1】マヒ【効果2】―【アビリティ】攻撃の代償
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 176 チャンプフィスト 【グラブ】
買 ― 売 ― 装備 エルマーナ
攻撃 17 入手 GDランク6【試用】クエスト(→P224)

王者のみが使用できると言う格闘用の手袋。
●【効果1】豪華+【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 177 膂力発揮の籠手 【グラブ】
買 ― 売 ― 装備 エルマーナ
攻撃 25 入手 GDランク7【試用】クエスト(→P224)

腕力が上がったような気になる鍛錬用の手袋。
●【効果1】経験値【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 178 ヘビーパンチャー 【グラブ】
買 ― 売 ― 装備 エルマーナ
攻撃 36 入手 GDランク8【試用】クエスト(→P224)

体格を問わず重量級並のパンチが打てるという手袋。
●【効果1】ピヨ+【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 179 鬼殺しの籠手 【グラブ】
買 ― 売 ― 装備 エルマーナ
攻撃 53 入手 GDランク9【試用】クエスト(→P225)

使用者に不屈の闘志を宿らせるという手袋。
●【効果1】会心+【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 180 クエイクナックル 【グラブ】
買 ― 売 ― 装備 エルマーナ
攻撃 76 入手 GDランク10【試用】クエスト(→P225)

大地を揺るがす強力な一撃を可能にした手袋。
●【効果1】土属性++【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】0【発生1】0【発生2】0【相性】0

No. 181 ドラゴンキラー 【大剣】
買 100000 売 3333 装備 ルカ
攻撃 160 入手 テノスのギルド(→P202)

凶悪なドラゴンをも打倒する強力無比な両手剣。
●【効果1】―【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】1000【発生1】40【発生2】40【相性】2

No. 182 ドレッドトリガー 【拳銃】
買 100000 売 3333 装備 イリア
攻撃 120 入手 マムートのギルド(→P202)

破壊力抜群で信頼性も最高レベルの拳銃。
●【効果1】―【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】1000【発生1】40【発生2】40【相性】3

No. 183 クサナギノツルギ 【双剣】
買 100000 売 3333 装備 スパーダ
攻撃 135 入手 テノスのギルド(→P202)

神代に遠征で用いられたと言われる伝説の剣。
●【効果1】―【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】1000【発生1】40【発生2】40【相性】0

No. 184 セントトレーサー 【短剣】
買 100000 売 3333 装備 アンジュ
攻撃 120 入手 マムートのギルド(→P202)

邪なる者を追い詰め切り刻む聖者の短刀。
●【効果1】―【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】1000【発生1】40【発生2】40【相性】2

No. 185 エレメントバレル 【ライフル】
買 100000 売 3333 装備 リカルド
攻撃 145 入手 テノスのギルド(→P202)

全精霊の加護を受けた奇跡のライフル。
●【効果1】―【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】1000【発生1】40【発生2】40【相性】4

No. 186 グレートフッカー 【グラブ】
買 100000 売 3333 装備 エルマーナ
攻撃 125 入手 マムートのギルド(→P202)

必殺のパンチがくり出せるようになる手袋。
●【効果1】―【効果2】―【アビリティ】―
●【工賃】1000【発生1】40【発生2】40【相性】1

防具データ

防御力を高める装備品。防具によって装備できるキャラクターが異なるので、購入まえにチェックしよう。

No. 001 オートクチュール 【アーマー】
買 20 売 7 装備 ルカ、スパーダ
防御 10 7 入手 レグヌムの武器屋(→P130)

市販されている普通の服。
●【得意属性】―【アビリティ】―

No. 002 レザーメイル 【アーマー】
買 105 売 35 装備 ルカ、スパーダ
防御 18 13 入手 レグヌムの武器屋(→P130)

王都で市販されている皮製の全身鎧。
●【得意属性】土【アビリティ】―

No.003 チェインメイル 【アーマー】

買 380　売 120　装備 ルカ、スパーダ
防御 36　25　入手 ナーオスの武器屋(→P138)

生半可な攻撃は効かない鎖で編まれた鎧。
●【得意属性】—【アビリティ】—

No.004 シルバーメイル 【アーマー】

買 660　売 220　装備 ルカ、スパーダ
防御 48　34　入手 アシハラの武器屋(→P151)

高価な金属である銀を使った鎧。
●【得意属性】—【アビリティ】—

No.005 シルバープレート 【アーマー】

買 1000　売 333　装備 ルカ、スパーダ
防御 60　42　入手 ガラムの武器屋(→P158)

高価な金属である銀を使った全身鎧。
●【得意属性】—【アビリティ】—

No.006 バトルスーツ 【アーマー】

買 1720　売 573　装備 ルカ、スパーダ
防御 78　55　入手 ガルポスの武器屋(→P164)

戦士のために考案され作られた市販の鎧。
●【得意属性】—【アビリティ】—

No.007 ナイツアーマー 【アーマー】

買 2580　売 860　装備 ルカ、スパーダ
防御 96　67　入手 マムートの武器屋(→P174)

市販される鎧の中では比較的高性能な騎士の鎧。
●【得意属性】—【アビリティ】—

No.008 ミスリルメイル 【アーマー】

買 4880　売 1620　装備 ルカ、スパーダ
防御 132　92　入手 テノスの武器屋(→P180)

強硬度のミスリルで強化された銀色の鎧。
●【得意属性】光【アビリティ】—

No.009 ゴールドアーマー 【アーマー】

買 22700　売 7567　装備 ルカ、スパーダ
防御 180　126　入手 サニア村の怪しい武器商人(→P192)

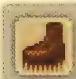
黄金で装飾された豪華絢爛かつ堅固な鎧。
●【得意属性】—【アビリティ】—

No.010 マム・ベイン 【アーマー】

買 —　売 10860　装備 ルカ、スパーダ
防御 215　150　入手 ギルド管理立入禁止区域1～99階層(→P231)

簡単には入手できないが驚異的な防御力を誇る鎧。
●【得意属性】—【アビリティ】—

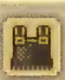
No.011 レザーガード 【ガード】



買 20　売 7　装備 イリア、リカルド
防御 7　6　入手 レグヌムの武器屋(→P130)

皮で胸部を最低限保護する市販の防具。
●【得意属性】—【アビリティ】—

No.012 チェインガード 【ガード】



買 60　売 20　装備 イリア、リカルド
防御 14　12　入手 レグヌムの武器屋(→P130)

内側に着込む鎖を編み込んだ防具。
●【得意属性】—【アビリティ】—

No.013 スケイルガード 【ガード】

買 320　売 107　装備 イリア、リカルド
防御 30　26　入手 ナーオスの武器屋(→P138)

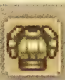
鉄板をうろこ状に繋げて編んだ市販の防具。
●【得意属性】水【アビリティ】—

No.014 シルバーガード 【ガード】

買 580　売 193　装備 イリア、リカルド
防御 41　35　入手 アシハラの武器屋(→P151)

銀をふんだんに使い防御力を上げた防具。
●【得意属性】—【アビリティ】—

No.015 バトルガード 【ガード】



買 860　売 287　装備 イリア、リカルド
防御 50　43　入手 ガラムの武器屋(→P158)

戦闘に明け暮れる戦士のための防具。
●【得意属性】—【アビリティ】—

No.016 ナイツガード 【ガード】

買 1220　売 407　装備 リカルド
防御 60　51　入手 ガルポスの武器屋(→P164)

騎士の名を冠するだけあり防御力の高い防具。
●【得意属性】—【アビリティ】—

No.017 ロイヤルガード 【ガード】

買 2120　売 707　装備 イリア、リカルド
防御 79　67　入手 マムートの武器屋(→P174)

王族を護衛する王室警護隊の専用の防具。
●【得意属性】—【アビリティ】—

No.018 ミスリルガード 【ガード】

買 3540　売 1180　装備 イリア、リカルド
防御 102　87　入手 テノスの武器屋(→P180)

銀を凌ぐ輝きを放つミスリルで強化した防具。
●【得意属性】光【アビリティ】—

No.019 プリンセスガード 【ガード】

買 —　売 10567　装備 イリア
防御 192　165　入手 ギルド管理立入禁止区域1～99階層(→P231)

王女を思わせる可憐なデザインの防具。
●【得意属性】—【アビリティ】—

No.020 レアガード 【ガード】

買 22350　売 7450　装備 イリア、リカルド
防御 162　138　入手 サニア村の怪しい武器商人(→P192)

優れた防御力を誇るマントつきの防具。
●【得意属性】—【アビリティ】—

No. 021 クローク 【クローク】
買 20 売 7 装備 アンジュ
防御 6 / 7 入手 レグヌムの武器屋(→P130)

市販品でも価格の安さが特徴のクローク。
●【得意属性】―【アビリティ】―

No. 022 ホワイトクローク 【クローク】
買 60 売 20 装備 アンジュ
防御 12 / 14 入手 レグヌムの武器屋(→P130)

全身真っ白で清楚なイメージのクローク。
●【得意属性】光【アビリティ】―

No. 023 シルククローク 【クローク】
買 220 売 73 装備 アンジュ
防御 22 / 26 入手 ナーオスの武器屋(→P138)

肌触り柔らかでかつ丈夫な絹のクローク。
●【得意属性】―【アビリティ】―

No. 024 フェザークローク 【クローク】
買 440 売 147 装備 アンジュ
防御 30 / 35 入手 アシハラの武器屋(→P151)

羽毛を大量に使った軽やかな着心地のクローク。
●【得意属性】風【アビリティ】―

No. 025 マジッククローク 【クローク】
買 660 売 220 装備 アンジュ
防御 37 / 44 入手 ガラムの武器屋(→P158)

魔道に携わる者が好んで着用するクローク。
●【得意属性】―【アビリティ】―

No. 026 シルバークローク 【クローク】
買 1120 売 373 装備 アンジュ
防御 48 / 58 入手 ガルポスの武器屋(→P164)

ガルポスで作られた銀素材のクローク。
●【得意属性】―【アビリティ】―

No. 027 ミスティクローク 【クローク】
買 2080 売 693 装備 アンジュ
防御 66 / 79 入手 マムートの武器屋(→P174)

水に対する耐久性に優れた神秘的なクローク。
●【得意属性】水【アビリティ】―

No. 028 ドルイドクローク 【クローク】
買 2840 売 947 装備 アンジュ
防御 77 / 92 入手 テノスの武器屋(→P180)

自然の風景に溶け込むようデザインされたクローク。
●【得意属性】土【アビリティ】―

No. 029 ミスリルクローク 【クローク】
買 17300 売 5767 装備 アンジュ
防御 120 / 144 入手 サニア村の怪しい武器商人(→P192)

高価なミスリル糸で編みこまれているクローク。
●【得意属性】―【アビリティ】―

No. 030 エルダークローク 【クローク】
買 – 売 9000 装備 アンジュ
防御 150 / 180 入手 ギルドダンジョン ランク9～10(→P207)

高い性能を誇る渋い色合いのクローク。
●【得意属性】闇【アビリティ】―

No. 031 クイーンクローク 【クローク】
買 – 売 10800 装備 アンジュ
防御 180 / 180 入手 ギルド管轄出入禁止区域 1～99階層(→P231)

名に恥じぬ高貴なオーラを放つクローク。
●【得意属性】―【アビリティ】―

No. 032 白帯の胴着 【胴着】
買 40 売 13 装備 エルマーナ
防御 10 / 8 入手 レグヌムの武器屋(→P130)

格闘技において駆け出しの初心者が着る胴着。
●【得意属性】―【アビリティ】―

No. 033 ジャージ 【胴着】
買 100 売 33 装備 エルマーナ
防御 17 / 14 入手 レグヌムの武器屋(→P130)

通気性に富み、動きやすさが抜群の衣類。
●【得意属性】―【アビリティ】―

No. 034 カラテカの服 【胴着】
買 300 売 100 装備 エルマーナ
防御 30 / 25 入手 ナーオスの武器屋(→P138)

血と汗が染み込んだ努力と青春の胴着。
●【得意属性】―【アビリティ】―

No. 035 真紅の胴着 【胴着】
買 620 売 207 装備 エルマーナ
防御 43 / 36 入手 アシハラの武器屋(→P151)

とても目立つ全身真っ赤な色した胴着。
●【得意属性】―【アビリティ】―

No. 036 刺繍胴着 【胴着】
買 1060 売 353 装備 エルマーナ
防御 56 / 47 入手 ガラムの武器屋(→P158)

背中や袖に古代文字が縫いつけられた胴着。
●【得意属性】―【アビリティ】―

No. 037 黒帯の胴着 【胴着】
買 1720 売 573 装備 エルマーナ
防御 72 / 60 入手 ガルポスの武器屋(→P164)

有段者にだけに着用が許される黒帯の胴着。
●【得意属性】―【アビリティ】―

No. 038 チャイナドレス 【胴着】
買 2940 売 980 装備 エルマーナ
防御 94 / 78 入手 マムートの武器屋(→P174)

派手な色合いと体のラインを際立たせる衣類。
●【得意属性】―【アビリティ】―

No. 039 鳳凰の衣 【胴着】

買 4340　売 1447　装備 エルマーナ
防御 114 / 95　入手 テノスの防具屋(→P180)

白い布地に赤い鳳凰の刺繍が入った衣類。
●【得意属性】—【アビリティ】—

No. 040 銀狼の闘衣 【胴着】

買 20300　売 6767　装備 エルマーナ
防御 156 / 130　入手 サニア村の怪しい武器商人(→P192)

黒い布地に銀狼の刺繍が入った戦闘用の衣類。
●【得意属性】—【アビリティ】—

No. 041 黄龍の闘衣 【胴着】

買 —　売 10450　装備 エルマーナ
防御 188 / 175　入手 ギルド管轄立入禁止区域1～99階層(→P231)

真紅の布地に黄龍の刺繍が入った戦闘用の衣類。
●【得意属性】—【アビリティ】—

No. 042 早口の護服 【特殊防具】

買 —　売 —　装備 全員
防御 12 / 10　入手 GDランク1【試用】クエスト(→P222)

着用するとなぜか早口になる不思議な衣類。
●【得意属性】—【アビリティ】古語詠唱

No. 043 やる気ゼロの鎧 【特殊防具】

買 —　売 —　装備 全員
防御 18 / 15　入手 GDランク1【試用】クエスト(→P222)

着用するとなぜかやる気がなくなる不思議な衣類。
●【得意属性】—【アビリティ】能力衰退

No. 044 舞踏会用のドレス 【特殊防具】

買 —　売 —　装備 全員
防御 24 / 20　入手 GDランク2【試用】クエスト(→P222)

ダンスパーティーに映える舞踏会用の衣類。
●【得意属性】—【アビリティ】跳躍前

No. 045 皮ツナギ 【特殊防具】

買 —　売 —　装備 全員
防御 30 / 25　入手 GDランク2【試用】クエスト(→P222)

丈夫で動きやすい、全身を覆う皮製の衣類。
●【得意属性】—【アビリティ】—

No. 046 レインコート 【特殊防具】

買 —　売 —　装備 全員
防御 36 / 30　入手 GDランク3【試用】クエスト(→P223)

風雨をしのぐためのビニール製のコート。
●【得意属性】—【アビリティ】気配消し

No. 047 巡礼用のローブ 【特殊防具】

買 —　売 —　装備 全員
防御 42 / 35　入手 GDランク3【試用】クエスト(→P223)

長旅に耐えられるように丈夫な作りのローブ。
●【得意属性】—【アビリティ】リジェネ

No. 048 打たれ弱い鎧 【特殊防具】

買 —　売 —　装備 全員
防御 48 / 40　入手 GDランク4【試用】クエスト(→P223)

打たれ弱く、着る者の能力を下げる不思議な鎧。
●【得意属性】—【アビリティ】ハンデ

No. 049 防弾チョッキ 【特殊防具】

買 —　売 —　装備 全員
防御 54 / 45　入手 GDランク4【試用】クエスト(→P223)

主に銃弾から身を守るために作られた防具。
●【得意属性】—【アビリティ】防御上昇

No. 050 ストーンアーマー 【特殊防具】

買 —　売 —　装備 全員
防御 60 / 50　入手 GDランク5【試用】クエスト(→P223)

石化攻撃に耐性のある石で作られた鎧。
●【得意属性】—【アビリティ】石化防御

No. 051 当世具足 【特殊防具】

買 —　売 —　装備 全員
防御 66 / 55　入手 GDランク5【試用】クエスト(→P223)

高速で移動することに長けた異国の鎧。
●【得意属性】—【アビリティ】イダテン

No. 052 レジストローブ 【特殊防具】

買 —　売 —　装備 全員
防御 72 / 60　入手 GDランク6【試用】クエスト(→P224)

術攻撃に強いという魔法のローブ。
●【得意属性】—【アビリティ】術抵抗

No. 053 星の光のドレス 【特殊防具】

買 —　売 —　装備 全員
防御 78 / 65　入手 GDランク6【試用】クエスト(→P224)

星の光に呼応し夜にだけ輝く不思議なドレス。
●【得意属性】—【アビリティ】会心の心得

No. 054 獅子王の鎧 【特殊防具】

買 —　売 —　装備 全員
防御 84 / 70　入手 GDランク7【試用】クエスト(→P224)

恐れを知らぬ勇猛な王が身につけていた鎧。
●【得意属性】—【アビリティ】ハンデ2

No. 055 親衛隊の軍服 【特殊防具】

買 —　売 —　装備 全員
防御 90 / 75　入手 GDランク7【試用】クエスト(→P224)

国王直轄のエリート軍人のための防具。
●【得意属性】—【アビリティ】攻撃の代償

No. 056 大魔導師のお古 【特殊防具】

買 —　売 —　装備 全員
防御 96 / 80　入手 GDランク8【試用】クエスト(→P225)

かつて高名な魔導師が身につけていたという衣類。
●【得意属性】—【アビリティ】—

No. 057 消防隊の耐火服 【特殊防具】
買 ― 売 ― 装備 全員
防御 102 85 入手 GDランク8【試用】クエスト(→P225)

炎の中で救助作業を行うための防火用の衣類。
●【得意属性】火【アビリティ】防御の代償

No. 058 よれよれのコート 【特殊防具】
買 ― 売 ― 装備 全員
防御 106 90 入手 GDランク9【試用】クエスト(→P225)

着用した途端にやる気がなくなる不思議な衣類。
●【得意属性】―【アビリティ】ハンデ3

No. 059 クラウンスーツ 【特殊防具】
買 ― 売 ― 装備 全員
防御 114 95 入手 GDランク9【試用】クエスト(→P225)

ピエロが身につける衣類。いわゆる道化服。
●【得意属性】―【アビリティ】エスケープ

No. 060 返り血の鎧 【特殊防具】
買 ― 売 ― 装備 全員
防御 120 100 入手 GDランク10【試用】クエスト(→P225)

洗っても落ちない血のりのついた鎧。
●【得意属性】―【アビリティ】HPの代償

No. 061 ライブ用のハッピ 【特殊防具】
買 ― 売 ― 装備 全員
防御 126 105 入手 GDランク10【試用】クエスト(→P225)

ライブの応援には欠かせないハッピ。
●【得意属性】―【アビリティ】ハンデ4

No. 062 フロギストメイル 【アーマー】
買 100000 売 3333 装備 ルカ
防御 244 182 入手 ナーオスのギルド(→P202)

炎を操り身を守るとてつもなく高性能な鎧。
●【得意属性】火【アビリティ】防御上昇

No. 063 テクタイトガード 【ガード】
買 100000 売 3333 装備 イリア
防御 217 200 入手 アシハラのギルド(→P202)

月よりもたらされたという神話を持つ防具。
●【得意属性】―【アビリティ】ダッシュ

No. 064 プリズムメイル 【アーマー】
買 100000 売 3333 装備 スパーダ
防御 237 188 入手 ガラムのギルド(→P202)

特殊カッティングの水晶が埋め込まれた鎧。
●【得意属性】―【アビリティ】落下お金増加

No. 065 ジュエルクローク 【クローク】
買 100000 売 3333 装備 アンジュ
防御 203 218 入手 ガルポスのギルド(→P202)

たくさんの宝石で彩られた豪華なクローク。
●【得意属性】―【アビリティ】吸い上げ

No. 066 オーダーガード 【ガード】
買 100000 売 3333 装備 リカルド
防御 224 194 入手 マムートのギルド(→P202)

秩序の守護者のための漆黒の色をした鎧。
●【得意属性】―【アビリティ】業師の技法

No. 067 神仙の法衣 【装束】
買 100000 売 3333 装備 エルマーナ
防御 210 212 入手 テノスのギルド(→P202)

纏う者に神々しい雰囲気を与える法衣。
●【得意属性】―【アビリティ】癒しの翼

装飾品データ

全員が装備可能なアイテムで、マント、グローブは属性攻撃を防ぎ、チェック、ガードは状態変化を防ぐ。

No. 001 ポイズンガード 【装飾品】
買 200 売 67 入手 レグヌムの道具屋(→P130)

四角い紫色の石がはめ込まれたイヤリング。
毒を20%の確率で無効化する。

No. 002 パラライガード 【装飾品】
買 400 売 133 入手 レグヌムの道具屋(→P130)

四角い緑色の石がはめ込まれたイヤリング。
マヒを20%の確率で無効化する。

No. 003 ストーンガード 【装飾品】
買 500 売 167 入手 レグヌムの道具屋(→P130)

四角い黒色の石がはめ込まれたイヤリング。
石化を20%の確率で無効化する。

No. 004 サイレスガード 【装飾品】
買 400 売 133 入手 レグヌムの道具屋(→P130)

四角いピンク色の石がはめ込まれたネックレス。
封印を20%の確率で無効化する。

No. 005 ヒヨコガード 【装飾品】

買 300　売 100　入手 レグヌムの道具屋(→P130)

ヒヨコ型をしたかわいいアクセサリ。
気絶を20%の確率で無効化する。

No. 006 ポイズンチェック 【装飾品】

買 600　売 200　入手 マムートの道具屋(→P174)

丸い紫色の石がはめ込まれたイヤリング。
毒を50%の確率で無効化する。

No. 007 パラライチェック 【装飾品】

買 720　売 240　入手 マムートの道具屋(→P174)

丸い緑色の石がはめ込まれたイヤリング。
マヒを50%の確率で無効化する。

No. 008 ストーンチェック 【装飾品】

買 720　売 240　入手 マムートの道具屋(→P174)

丸い黒色の石がはめ込まれたイヤリング。
石化を50%の確率で無効化する。

No. 009 サイレスチェック 【装飾品】

買 660　売 220　入手 マムートの道具屋(→P174)

丸いピンク色の石がはめ込まれたネックレス。
封印を50%の確率で無効化する。

No. 010 ピヨチェック 【装飾品】

買 600　売 200　入手 マムートの道具屋(→P174)

ヒヨコ型のかわいいストラップ。
気絶を50%の確率で無効化する。

No. 011 フレアグローブ 【グローブ】

買 1200　売 400　入手 アシハラの道具屋(→P151)

手の甲の部分が赤いグローブ。
火属性の攻撃によるダメージを20%分軽減する。

No. 012 アクアグローブ 【グローブ】

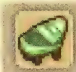
買 1120　売 373　入手 アシハラの道具屋(→P151)

手の甲の部分が青いグローブ。
水属性の攻撃によるダメージを20%分軽減する。

No. 013 アースグローブ 【グローブ】

買 1280　売 427　入手 アシハラの道具屋(→P151)

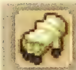
手の甲の部分が茶色いグローブ。
土属性の攻撃によるダメージを20%分軽減する。



No. 014 ウィンドグローブ 【グローブ】

買 1120　売 373　入手 アシハラの道具屋(→P151)

手の甲の部分が緑色をしたグローブ。
風属性の攻撃によるダメージを20%分軽減する。



No. 015 ライトグローブ 【グローブ】

買 1320　売 440　入手 アシハラの道具屋(→P151)

手の甲の部分が白いグローブ。
光属性の攻撃によるダメージを20%分軽減する。

No. 016 ダークグローブ 【グローブ】

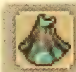
買 1360　売 453　入手 アシハラの道具屋(→P151)

手の甲の部分が黒いグローブ。
闇属性の攻撃によるダメージを20%分軽減する。

No. 017 フレアマント 【マント】

買 2500　売 833　入手 テノスの道具屋(→P180)

炎が燃えさかる絵が描かれているマント。
火属性の攻撃によるダメージを30%分軽減する。



No. 018 アクアマント 【マント】

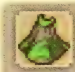
買 2800　売 933　入手 テノスの道具屋(→P180)

水玉模様の絵が描かれているマント。
水属性の攻撃によるダメージを30%分軽減する。

No. 019 アースマント 【マント】

買 2600　売 867　入手 テノスの道具屋(→P180)

茶色い縞模様が描かれているマント。
土属性の攻撃によるダメージを30%分軽減する。



No. 020 ウィンドマント 【マント】

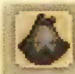
買 2400　売 800　入手 テノスの道具屋(→P180)

緑色の風が描かれているマント。
風属性の攻撃によるダメージを30%分軽減する。

No. 021 ライトマント 【マント】

買 3200　売 1067　入手 テノスの道具屋(→P180)

白い光が中心に描かれているマント。
光属性の攻撃によるダメージを30%分軽減する。



No. 022 ダークマント 【マント】

買 3000　売 1000　入手 テノスの道具屋(→P180)

中央にドクロが描かれている黒いマント。
闇属性の攻撃によるダメージを30%分軽減する。

アイテム＆装備品インデックス INDEX

アイテム名	ページ
【アルファベット】	
APライフル	P288
GD用脱出ローブ	P275
SD	P284
【ア行】	
アースグローブ	P299
アースブレード	P283
アースマント	P299
アイアンアームズ	P289
アイスクリーマー	P281
アイスナックル	P290
アカバネソード	P285
アクアガンナー	P288
アクアグローブ	P299
アクアマント	P299
あげパン	P275
アサルトソード	P283
アサルトライフル	P288
アップルグミ	P270
アップルパイ	P280
アトラスエッジ	P287
アニマルパンチ	P294
妖しく光る剣	P291
ありふれた石ころ	P272
ありふれた草	P271
アンジェリカ	P272
アンスウェラー	P286
アンチマテリアル	P288
イビルハンター	P287
いものコロッケ	P276
イヤーソード	P283
インサイダー	P291
隕鉄製のナイフ	P293
ヴァレリアン	P272
ウィークボトル	P271
ウインドグローブ	P299
ウインドナックル	P290
ウインドマント	P299
ウィンドレイピア	P286
ヴォーパルソード	P286
打たれ弱い鎧	P297
美しい刃文の刀	P292
エージェントの銃	P291
エターナルソード	P284
エリクシール	P271
エルダークローク	P296
エレメントバレル	P294
オイルパスタ	P276
オーダーガード	P298
オートクチュール	P294
オートマカスタム	P284
オートマグ	P284
オートマハイパー	P284
お粥	P276
お好み焼き	P276
オサフネ	P286
おしるこ	P280
落ちていた棒	P283
おでん	P279
オニオンリング	P278
鬼殺しの籠手	P294
オブシディアン	P283
オムライス	P276
オレンジグミ	P270
【カ行】	
ガーランド	P288
海鮮茶碗蒸し	P278
返り血の鎧	P298
覚醒率転生石	P281
風の石	P274
風のカケラ	P274
風の結晶	P274
形見の銃	P291
カッツバルゲル	P286
カモミール	P271
カラテカの服	P296
ガラム超鉱石	P275
カリーシュリンプ	P277
カリーチキン	P277
ガルド転生石	P281
皮ツナギ	P297
岩斬剣	P291
儀式用の剣	P292
絆転生石	P281
奇跡水	P271
キッシュ	P278
茸のスープ	P279
鬼面石	P274
気持ちのいい剣	P290
キャットニップ	P272
キャビアカナッペ	P276
旧式の銃	P291
宮廷フルコース	P278
牛刀	P291
競技用の銃	P291
魚介類	P275
ギルド転生石	P281
銀狼の闘衣	P297
クイーンクローク	P296
クイックワーカー	P284
クエイクナックル	P294
ククリ	P287
クサナギノツルギ	P294
くだものナイフ	P292
クラウンスーツ	P298
グラタン	P279
クラッシュダガー	P287
グラディウス	P287
クラムチャウダー	P279
クリームコロッケ	P276
クリームシチュー	P279
クリームパスタ	P276
クリス	P287
クリスタルグラブ	P290
グリムソード	P283
グレートソード	P283
グレートフッカー	P294
グレード転生石	P281
クローク	P296
黒帯の胴着	P296
軍用拳銃	P291
蛍耀石	P274
拳奴の籠手	P293
剣舞用の剣	P292
コールスロー	P278
ゴールドアーマー	P295
高級海の幸パスタ	P278
高級食材	P275
高級調味料	P275
光剣ワルキューレ	P283
黄龍の闘衣	P297
穀物／粉類	P275
護身用の銃	P291
古代王朝の遺品	P292
骨董品の短刀	P292
コマンダーバレル	P293
【サ行】	
サーベル	P285
サイレスガード	P298
サイレスジェル	P273
サイレスチェック	P299
サイレスパウダー	P273
サイレスムース	P273
魚のクリーム煮	P277
魚のくんせい	P277
魚の香草蒸し	P278
魚の塩釜焼き	P277
魚のテリーヌ	P277
魚のパイ	P277
魚のフリット	P277
魚のポワレ	P278
魚のマリネ	P277
サフラン	P272
ザワークラウト	P278
山海珍味スープ	P279
サンドイッチ	P276
シーザーサラダ	P278
シールボトル	P271
獅子王の鎧	P297
シシカバブ	P277
刺繍胴着	P296
シデン	P286
ジャージ	P296
ジャックナイフ	P292
ジャンバラヤ	P276
雌雄一対の剣	P292
銃士のライフル	P293
ジュエルクローク	P298
術技転生石	P281
純白金石	P274
巡礼用のローブ	P297
精進懐石	P279
消防隊の耐火服	P298
所持増加転生石１	P281
所持増加転生石２	P281
所持増加転生石３	P281
所持品転生石	P281
シルククローク	P296
シルバーガード	P295
シルバーガンナー	P289
シルバークローク	P296
シルバープレート	P295
シルバーメイル	P295
白帯の胴着	P296
親衛隊の軍服	P297
真紅の胴着	P296
神仙の法衣	P298
新素材製の剣	P292
神武鉱石	P274
スケイルガード	P295
すごい切れ味丸	P290
スコーン	P276
スシ	P277
スジ肉煮込み鍋	P277
スターブレイカー	P290
スタイル転生石	P281
スタデッドグラブ	P289
スタンダードマグ	P284
スチームライフル	P288
スティールソード	P283
スティレット	P287
ストームバレル	P289
ストーンアーマー	P297
ストーンガード	P298
ストーンジェル	P273
ストーンチェック	P299
ストーンパウダー	P273
ストーンボトル	P271
ストーンムース	P273
スパイスケーキ	P280
スペクタクルズ	P271
スペシフィック	P271
スマートハンター	P288
スローネフィスト	P290
聖銀鉱石	P274
征服者の証	P281
セイントレイピア	P286
セージ	P271
セボリー	P271
戦士養成剣	P290
先祖伝来の剣	P291
セントトレーサー	P294
旋風	P287
贈答用の剣	P292
ソバ	P276
【タ行】	
ダーク	P287
ダークグローブ	P299
ダークナックル	P289
ダークマント	P299
大魔導師のお古	P297
タイム	P272
ダガー	P286
卵／乳製品	P275
淡輝石	P274
ダンデライオン	P272
チーズクレープ	P280
チーズタルト	P280
チーズフォンデュ	P279
チーズラビオリ	P279
チェインアームズ	P289
チェインガード	P295
チェインメイル	P295

項目	ページ
チェリーセージ	P272
チャイナドレス	P296
チャンプフィスト	P294
調味料	P275
チンクエディア	P286
通称おいしおいし	P280
土の石	P274
土のカケラ	P274
土の結晶	P274
低射程のライフル	P293
ディバインエッジ	P288
ディフェンダー	P283
テキサスブレイズ	P284
テクタイトガード	P298
デザートベリアル	P285
手製のライフル	P293
デッキブラシ	P284
デモンズフィスト	P290
デュエルブレード	P285
闘士の銃	P291
当世具足	P297
踏破世界転生石	P281
トマトパスタ	P278
ドミニオンダガー	P287
トムヤムクン	P279
トライフル	P280
ドラゴンキラー	P294
トリート	P271
鳥骨スープ	P276
トリュフリゾット	P279
ドルイドクローク	P296
トルティーヤ	P275
ドレッドトリガー	P294
ドワーベンアーム	P289
【ナ行】	
ナイツアーマー	P295
ナイツガード	P295
ナイトメアバレル	P293
ナイフ	P286
ニードルアームズ	P289
肉のくんせい	P276
肉の塩釜焼き	P277
肉のソテー	P276
肉まん	P277
肉類	P275
虹の剣	P292
如水	P287
【ハ行】	
バイパーマグ	P284
パイングミ	P270
パエリヤ	P276
バジル	P272
バタフライナイフ	P287
バトルガード	P295
バトルスーツ	P295
パナシーアボトル	P271
バニッシャー	P285
破魔の短刀	P292
早口の護服	P297
ハヤブサの剣	P290
パラライガード	P298
パラライジェル	P273
パラライチェック	P299
パラライパウダー	P273
パラライボトル	P271
パラライムース	P273
パワーアームズ	P289
パン／麺類	P275
反逆者の遺志	P293
ハンターライフル	P288
バンパイアキラー	P291
パンプディング	P280
ピースキーパー	P285
ヒートソード	P283
ビームサーベル	P286
光の石	P274
光のカケラ	P274
光の結晶	P274
ピクルス	P278
ヒゴノカミ	P292
ビッグマーシャル	P288
ピッツァ	P276
ピットスィーパー	P285
火の石	P273
火のカケラ	P273
火の結晶	P273
ピヨガード	P299
ピヨジェル	P273
ピヨチェック	P299
ピヨパウダー	P273
ピヨピヨ吸血の剣	P290
ピヨムース	P273
ビリーズレガシー	P285
ヒレハリソウ	P272
ピロシキ	P279
ファイアアームズ	P289
ファイアブレード	P286
ファイアライフル	P288
ファウストマグ	P284
ファルシオン	P285
フィレステーキ	P277
封印されし短刀	P292
フェザークローク	P296
フォアグラソテー	P279
フカヒレ煮込み	P278
ふぐ刺し	P278
ブッチャーナイフ	P292
舞踏会用のドレス	P297
ブラストエッジ	P287
ブラストナックル	P290
ブラッドカービン	P288
フランベルジュ	P286
フリーズカービン	P289
ブリザードダガー	P287
ブリザードマグ	P285
プリズムメイル	P298
ブリッツトリガー	P285
プリンセスガード	P295
フルーツ	P275
フルーツグラタン	P280
フルーツグラッセ	P280
フルーツクレープ	P280
フルーツサラダ	P280
フルーツタルト	P280
古臭いライフル	P293
フレアグローブ	P299
フレアマント	P299
ブレイズダガー	P287
フレイムガンナー	P289
フレイムソード	P284
ブレード	P285
ブロードソード	P283
フロードマグ	P285
フロギストメイル	P298
ブロンズアームズ	P289
ふわふわグローブ	P293
ベアナックル	P290
ベイクドフルーツ	P279
ヘビーパンチャー	P294
ヘルスナイパー	P288
ベルベーヌ	P271
ポイズンガード	P298
ポイズンジェル	P273
ポイズンチェック	P299
ポイズンパウダー	P272
ポイズンボトル	P271
ポイズンムース	P273
鳳凰の衣	P297
宝石柄のナイフ	P292
防弾チョッキ	P297
ポークビーンズ	P279
ポーチドエッグ	P279
ボーチャーバレル	P293
干し魚	P277
干し肉	P276
星の光のドレス	P297
ホットドック	P275
ポップコーン	P280
ポトフ	P278
ボルシチ	P279
ボルテックソード	P284
ボルテックマグ	P285
ホワイトクローク	P296
【マ行】	
マーボカレー	P276
魔剣ネビリム	P284
マジッククローク	P296
マスターライフル	P288
魔素鉱石	P274
マム・ベイン	P295
豆スープ	P275
マリンフィスト	P290
まんかんぜんせき	P277
ミートラビオリ	P277
ミートローフ	P277
見掛け倒しの剣	P291
ミスティクローク	P296
水の石	P273
水のカケラ	P273
水の結晶	P273
ミスリルアームズ	P290
ミスリルガード	P295
ミスリルクローク	P296
ミスリルソード	P283
ミスリルメイル	P295
ミックスグミ	P271
ミラクルグミ	P271
ミルクレープ	P280
ミント	P272
ムラマサ	P286
名匠の傑作品	P293
メレンゲオムレツ	P279
メンテが簡単な銃	P291
模造刀	P291
門番のライフル	P293
【ヤ行】	
ヤキソバ	P276
焼き野菜サラダ	P278
野菜／根菜	P275
野菜炒め	P278
野菜のフリット	P278
闇の石	P274
闇のカケラ	P274
闇の結晶	P274
やる気ゼロの鎧	P297
優先行動転生石	P281
ゆで卵のくんせい	P279
妖鉱石	P274
用心棒のライフル	P293
よれよれのコート	P298
【ラ行】	
ライトグローブ	P299
ライトニングS	P286
ライトマント	P299
ライフボトル	P271
ライブ用のハッピ	P298
ライブラリ転生石	P281
ライフル	P288
ラタトゥイユ	P278
ラッシュアームズ	P293
ラベンダー	P271
リベットナックル	P293
リボルバーDA	P284
リボルバーSA	P284
流星	P288
量産品の剣	P290
膂力発揮の籠手	P294
ルーンブレード	P283
ルーンレイピア	P285
レアガード	P295
霊薬キノコスープ	P279
レインコート	P297
レーヴァンテイン	P286
レグヌニウム	P275
レザーアームズ	P289
レザーガード	P295
レザーナックル	P289
レザーメイル	P294
レジストローブ	P297
レッドカモミール	P272
レッドサフラン	P272
レッドセージ	P272
レッドセボリー	P272
レッドバジル	P272
レッドベルベーヌ	P272
レッドラベンダー	P272
レッドレクイエム	P289
レベル転生石	P281
レモングミ	P270
レモンパイ	P280
レンドバスター	P285
ロイヤルガード	P295
ローストターキー	P277
ローズマリー	P272
ロールキャベツ	P278
ロンデル	P287

レシピデータ

Recipe Data

100種類に及ぶレシピの入手方法や作れる料理など、詳細データを公開。すべてのレシピを手に入れて図鑑の完成に役立ててほしい。

レシピデータの見方

❶名称	❷入手方法	❸作れるもの	❹カテゴリ	❺習得に必要なレシピ	❻必要な食材と個数									
					穀物・豆類	肉類	魚介類	野菜・根菜	卵・乳製品	パン・麺類	調味料	高級素材	高級調味料	フルーツ
レシピ 001	初期所有レシピ	あげパン	穀物	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—

❶ **名称**……レシピの名称

❷ **入手方法**……レシピを入手できる場所や方法

❸ **作れるもの**……レシピから作れる料理

❹ **カテゴリ**……作れる料理の系統

❺ **習得に必要なレシピ**……そのレシピから料理を作るために、事前に習得が必要となるレシピの名称

❻ **必要な食材と個数**……レシピから料理を作るために必要となる食材の個数。料理の素材となる食材は10種類ある

名称	入手方法	作れるもの	カテゴリ	習得に必要なレシピ	必要な食材と個数									
					穀物・豆類	肉類	魚介類	野菜・根菜	卵・乳製品	パン・麺類	調味料	高級素材	高級調味料	フルーツ
レシピ 001	初期所有レシピ	あげパン	穀物	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
レシピ 002	西の戦場の宝箱(→P135)	トルティーヤ	穀物	—	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
レシピ 003	レグヌムのギルド(→P202)	ホットドック	穀物	—	—	1	—	—	—	1	1	—	—	—
レシピ 004	ナーオスの図書館の宝箱(→P138)	豆スープ	穀物	—	1	—	—	—	—	—	1	—	—	—
レシピ 005	レグヌムのギルド(→P202)	スコーン	穀物	—	1	—	—	—	2	—	—	—	—	—
レシピ 006	ケルム火山の宝箱(→P160)	オイルパスタ	穀物	—	—	—	—	—	—	1	1	—	—	—
レシピ 007	ナーオスのギルド(→P202)	サンドイッチ	穀物	—	—	—	—	1	1	1	—	—	—	—
レシピ 008	ガルポスジャングルの宝箱(→P167)	キャビアカナッペ	穀物	007	—	—	—	—	—	2	1	1	—	—
レシピ 009	アシハラのギルド(→P202)	クリームパスタ	穀物	006、058	—	—	—	—	1	1	1	—	—	—
レシピ 010	レムレース湿原の宝箱(→P176)	ヤキソバ	穀物	003	—	1	—	1	—	1	1	—	—	—

名称	入手方法	作れるもの	カテゴリ	習得に必要なレシピ	必要な食材と個数									
					穀物/樹実	肉類	魚介類	野菜/根菜	卵/乳製品	パン/麺類	調味料	高級食材	高級調味料	フルーツ
レシピ011	ガラムのギルド(→P202)	オムライス	穀物	067	1	1	—	1	1	—	1	—	—	—
レシピ012	北の戦場の宝箱(→P178)	お好み焼き	穀物	010	1	1	1	1	1	—	1	—	—	—
レシピ013	ガルポスのギルド(→P202)	いものコロッケ	穀物	054、057	1	—	—	1	1	1	—	—	—	—
レシピ014	テノス兵器工場の宝箱(→P184)	ジャンバラヤ	穀物	011、012	3	1	—	1	—	—	1	—	—	—
レシピ015	マムートのギルド(→P202)	ピッツァ	穀物	002、076	1	1	1	1	2	—	1	—	—	—
レシピ016	テノス兵器工場の宝箱(→P185)	クリームコロッケ	穀物	013、073	1	—	—	1	2	1	1	1	—	—
レシピ017	テノスのギルド(→P202)	ソバ	穀物	009	—	—	—	—	—	2	2	1	—	—
レシピ018	天空城の宝箱(→P189)	パエリヤ	穀物	014	2	—	2	2	—	—	1	—	—	—
レシピ019	テノスのギルド(→P202)	お粥	穀物	017	1	—	—	—	—	—	—	1	—	—
レシピ020	幻のレシピ(→P306)	マーボカレー	穀物	—	3	1	—	1	—	—	1	2	2	—
レシピ021	初期所有レシピ	干し肉	肉	—	—	2	—	—	—	—	—	—	—	—
レシピ022	ナーオス基地の宝箱(→P140)	肉のソテー	肉	—	—	2	—	—	1	—	1	—	—	—
レシピ023	レグヌムのギルド(→P202)	肉のくんせい	肉	—	—	2	—	—	—	—	—	—	—	—
レシピ024	ケルム火山の宝箱(→P160)	鳥骨スープ	肉	—	—	2	—	—	—	—	1	—	—	—
レシピ025	ナーオスのギルド(→P202)	ミートラビオリ	肉	—	—	1	—	—	—	1	1	—	—	—
レシピ026	ガルポスジャングルの宝箱(→P167)	肉の塩釜焼き	肉	022、041	—	1	—	—	1	—	2	—	—	—
レシピ027	アシハラのギルド(→P202)	肉まん	肉	025	1	1	—	1	—	—	1	—	—	—
レシピ028	北の戦場の宝箱(→P178)	ミートローフ	肉	042	—	2	—	—	1	1	1	—	—	—
レシピ029	ガラムのギルド(→P202)	フィレステーキ	肉	026、027	—	2	—	—	—	—	—	2	—	—
レシピ030	テノス兵器工場の宝箱(→P184)	カリーチキン	肉	039、070	1	2	—	1	—	—	1	—	1	—
レシピ031	ガルポスのギルド(→P202)	スジ肉煮込み鍋	肉	026、028	—	2	—	2	—	—	2	—	—	—
レシピ032	天空城の宝箱(→P189)	ローストターキー	肉	029	1	2	—	1	—	—	2	—	—	1
レシピ033	マムートのギルド(→P202)	シシカバブ	肉	031	—	2	—	—	—	—	2	—	1	—
レシピ034	幻のレシピ(→P306)	まンカんぜんせき	肉	—	1	2	2	2	1	1	1	5	3	—
レシピ035	初期所有レシピ	干し魚	魚	—	—	—	2	—	—	—	—	—	—	—
レシピ036	西の戦場の宝箱(→P134)	魚のフリット	魚	—	1	—	1	—	1	—	—	—	—	—
レシピ037	レグヌムのギルド(→P202)	魚のくんせい	魚	—	—	—	2	—	—	—	—	—	—	—
レシピ038	アシハラ王墓の宝箱(→P154)	魚のパイ	魚	—	1	—	1	—	—	—	—	—	—	—
レシピ039	ナーオスのギルド(→P202)	カリーシュリンプ	魚	036	1	—	1	1	—	—	1	—	1	—
レシピ040	ケルム火山の宝箱(→P161)	魚のマリネ	魚	053	—	—	1	1	—	—	2	—	—	—

名称	入手方法	作れるもの	カテゴリ	習得に必要なレシピ	必要な食材と個数									
					穀物・粉類	肉類	魚介類	野菜・根菜	卵・乳製品	パン・麺類	調味料	高級食材	高級調味料	フルーツ
レシピ041	アシハラのギルド（→P202）	魚の塩釜焼き	魚	037	—	—	1	—	1	—	2	—	—	—
レシピ042	ガルポスジャングルの宝箱（→P167）	魚のテリーヌ	魚	038	—	—	2	—	1	—	—	—	1	—
レシピ043	ガラムのギルド（→P202）	スシ	魚	040、042	1	—	3	—	1	—	1	—	—	—
レシピ044	神待ちの園の宝箱（→P182）	魚のクリーム煮	魚	039、040	1	—	1	2	1	—	1	—	—	—
レシピ045	ガルポスのギルド（→P202）	魚のポワレ	魚	041、042	—	—	1	—	—	—	2	—	1	—
レシピ046	テノス兵器工場の宝箱（→P185）	魚の香草蒸し	魚	—	—	—	3	—	—	—	—	—	2	—
レシピ047	マムートのギルド（→P202）	ふぐ刺し	魚	043	—	—	—	—	—	—	—	2	—	—
レシピ048	テノス兵器工場の宝箱（→P185）	海鮮茶碗蒸し	魚	044	—	—	1	—	2	—	—	—	1	—
レシピ049	テノスのギルド（→P202）	高級海の幸パスタ	魚	009	—	—	—	—	1	1	—	3	1	—
レシピ050	天空城の宝箱（→P189）	フカヒレ煮込み	魚	046	—	—	—	—	—	—	—	3	2	—
レシピ051	幻のレシピ（→P307）	宮廷フルコース	魚	—	1	1	1	1	1	1	1	5	5	—
レシピ052	初期所有レシピ	野菜炒め	野菜	—	—	—	—	2	—	—	1	—	—	—
レシピ053	ナーオス基地の宝箱（→P142）	ザワークラウト	野菜	—	—	—	—	1	—	—	1	—	—	—
レシピ054	レグヌムのギルド（→P202）	オニオンリング	野菜	—	1	—	—	1	—	—	—	—	—	—
レシピ055	ケルム火山の宝箱（→P161）	コールスロー	野菜	—	—	—	—	1	—	—	2	—	—	—
レシピ056	ナーオスのギルド（→P202）	ピクルス	野菜	—	—	—	—	1	—	—	1	—	—	—
レシピ057	レムレース湿原の宝箱（→P176）	野菜のフリット	野菜	054	1	—	—	1	1	1	—	—	—	—
レシピ058	アシハラのギルド（→P202）	トマトパスタ	野菜	006	—	—	—	1	—	2	1	—	—	—
レシピ059	神待ちの園の宝箱（→P182）	シーザーサラダ	野菜	055	—	—	—	2	1	1	1	—	—	—
レシピ060	ガルポスのギルド（→P202）	ロールキャベツ	野菜	—	—	1	—	1	1	1	1	—	—	—
レシピ061	テノス兵器工場の宝箱（→P185）	焼き野菜サラダ	野菜	059	—	—	—	3	—	—	1	—	1	—
レシピ062	マムートのギルド（→P202）	ポトフ	野菜	060	—	1	—	3	—	—	2	—	—	—
レシピ063	天空城の宝箱（→P190）	ラタトゥイユ	野菜	058	—	—	—	5	—	—	1	—	—	—
レシピ064	テノスのギルド（→P203）	キッシュ	野菜	063	1	—	—	2	3	—	1	—	—	—
レシピ065	幻のレシピ（→P307）	精進懐石	野菜	—	3	—	—	5	—	—	1	2	2	—
レシピ066	初期所有レシピ	ポーチドエッグ	他	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—
レシピ067	レグヌム鍾乳洞の宝箱（→P146）	メレンゲオムレツ	他	—	—	—	—	—	3	—	—	—	—	—
レシピ068	レグヌムのギルド（→P203）	ゆで卵のくんせい	他	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—
レシピ069	アシハラ王墓の宝箱（→P154）	茸のスープ	他	—	—	—	—	1	1	—	1	—	—	—
レシピ070	ナーオスのギルド（→P203）	ポークビーンズ	他	—	1	1	—	1	—	—	1	—	—	—

名称	入手方法	作れるもの	カテゴリ	習得に必要なレシピ	必要な食材と個数									
					穀物／粉類	肉類	魚介類	野菜／根菜	卵／乳製品	パン／麺類	調味料	高級食材	高級調味料	フルーツ
レシピ 071	ガルポスジャングルの宝箱（→P166）	グラタン	他	—	—	1	—	1	2	1	1	—	—	—
レシピ 072	アシハラのギルド（→P203）	おでん	他	—	—	1	1	1	1	—	1	—	—	—
レシピ 073	レムレース湿原の宝箱（→P176）	クリームシチュー	他	069	—	1	1	1	1	—	1	—	—	—
レシピ 074	ガラムのギルド（→P203）	ピロシキ	他	013	1	1	—	1	1	1	1	—	—	—
レシピ 075	神待ちの園の宝箱（→P182）	チーズラビオリ	他	025、071	—	—	—	1	2	1	1	—	—	—
レシピ 076	ガルポスのギルド（→P203）	クラムチャウダー	他	072、073	—	—	1	2	2	—	1	—	—	—
レシピ 077	テノス兵器工場の宝箱（→P185）	ボルシチ	他	070、072	—	2	—	2	1	—	1	—	—	—
レシピ 078	マムートのギルド（→P203）	トムヤムクン	他	077	—	—	2	1	—	—	—	1	1	—
レシピ 079	天空城の宝箱（→P188）	チーズフォンデュ	他	075	—	—	1	1	3	1	1	—	—	—
レシピ 080	テノスのギルド（→P203）	トリュフリゾット	他	—	1	—	—	1	—	—	—	2	1	—
レシピ 081	黎明の塔の宝箱（→P195）	フォアグラソテー	他	—	—	—	—	—	1	—	—	2	2	—
レシピ 082	テノスのギルド（→P203）	山海珍味スープ	他	078	—	—	1	1	—	—	—	2	2	—
レシピ 083	幻のレシピ（→P307）	霊薬キノコスープ	他	—	1	—	—	2	—	—	—	3	3	—
レシピ 084	初期所有レシピ	ベイクドフルーツ	菓子	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	1
レシピ 085	レグヌム鍾乳洞の宝箱（→P146）	ポップコーン	菓子	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
レシピ 086	レグヌムのギルド（→P203）	おしるこ	菓子	—	2	—	—	—	—	—	1	—	—	—
レシピ 087	アシハラ王墓の宝箱（→P155）	フルーツグラッセ	菓子	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—	2
レシピ 088	ナーオスのギルド（→P203）	アップルパイ	菓子	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—	1
レシピ 089	ガルポスジャングルの宝箱（→P166）	パンプディング	菓子	—	—	—	—	—	2	1	1	—	—	—
レシピ 090	アシハラのギルド（→P203）	チーズタルト	菓子	088	1	—	—	—	2	—	2	—	—	—
レシピ 091	レムレース湿原の宝箱（→P176）	フルーツサラダ	菓子	059	—	—	—	1	1	—	—	—	—	2
レシピ 092	テノス兵器工場の宝箱（→P184）	フルーツグラタン	菓子	071	1	—	—	—	2	—	—	—	—	2
レシピ 093	テノス兵器工場の宝箱（→P185）	フルーツクレープ	菓子	—	1	—	—	—	2	—	—	—	—	1
レシピ 094	天空城の宝箱（→P188）	レモンパイ	菓子	088、091	1	—	—	—	2	—	—	—	1	1
レシピ 095	黎明の塔の宝箱（→P195）	チーズクレープ	菓子	092、093	1	—	—	1	3	—	1	—	—	—
レシピ 096	ガラムのギルド（→P203）	ミルクレープ	菓子	090、093	1	—	—	—	2	—	—	—	1	1
レシピ 097	ガルポスのギルド（→P203）	トライフル	菓子	096	1	—	—	—	1	1	1	—	—	3
レシピ 098	マムートのギルド（→P203）	フルーツタルト	菓子	090	1	—	—	—	2	—	—	—	—	3
レシピ 099	テノスのギルド（→P203）	スパイスケーキ	菓子	097	1	—	—	—	1	—	—	—	3	—
レシピ 100	幻のレシピ（→P307）	通称おいしおいし※	菓子	—	—	—	—	—	2	—	—	2	3	1

※「通称おいしおいし」は、貴重品「アイスクリーマー」（→P281）を所持していないと作ることができない

Column

幻のレシピの入手方法

幻のレシピとは、幻のレシピイベントNo.001「幻のレシピ?」(→P322)発生後に入手できる特殊なレシピのこと。イベントを発生させるには、6系統のレシピから10種類ずつ料理を習得してマムートに行けばいい。以降、レシピごとに決められた入手に必要なレシピ数を習得して幻のレシピを集めていこう。

条件を満たしてマムートに行くとイベントが発生。コーダが幻のレシピの噂話を聞きつけてくる。

●幻のレシピを習得するための手順

1. 穀物、肉、魚、野菜、その他、菓子の6系統のレシピを、それぞれ10種類以上習得する

↓

2. 商業都市マムート(→P174)に行き、イベント『幻のレシピ?』を見る

↓

3. 各幻のレシピを習得するための条件を満たし、レシピ入手イベントを発生させる

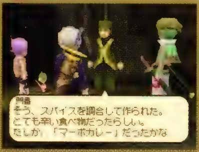
レシピ020 マーボカレー

■入手に必要なレシピ数

穀物	肉	魚	野菜	他	菓子
15	12	—	12	—	—

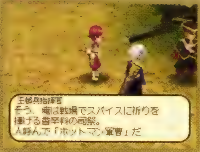
■入手方法

1. 西の国ガラム(→P158)にいる門番に話しかける



ケルム火山の入口にいる門番に話しかけると、王都兵指揮官の噂話が聞ける。

2. 西の戦場(→P135)にいる王都兵指揮官に話しかける



口うるさい王都兵指揮官は、辛さにもうるさい自称「ホットマン軍曹」だった。

3. 西の戦場からフィールドに出る

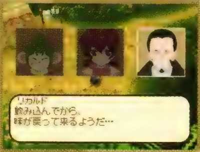
レシピ034 まンかんぜんせき

■入手に必要なレシピ数

穀物	肉	魚	野菜	他	菓子
—	12	15	12	16	12

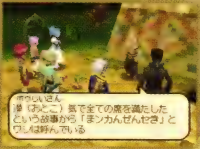
■入手方法

1. 「霊薬キノコスープ」を食べて、幻のレシピイベント「霊薬キノコスープを食す」を見る



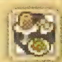
「まンかんぜんせき」のレシピの入手は、「レシピ083」の習得後になる。

2. ガルポスジャングル(→P167)にいるポゥじいさんに話しかける



「レシピ083」を授けてくれたポゥじいさんを再度訪ねるとレシピを入手できる。

レシピ051 宮廷フルコース

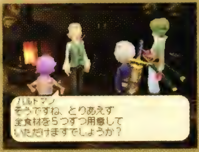


■入手に必要なレシピ数

穀物	肉	魚	野菜	他	菓子
—	13	16	13	—	15

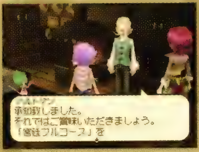
■入手方法

1. 聖都ナーオス(→P138)にいるハルトマンに話しかける



魚料理の最高峰たるレシピは、ベルフォルマ家の元執事ハルトマンが知っている。

2. すべての食材を5個以上所持した状態でハルトマンに話しかける



十分な食材を持ってハルトマンに再度話しかければ、「レシピ051」を入手できる。

レシピ065 精進懐石

■入手に必要なレシピ数

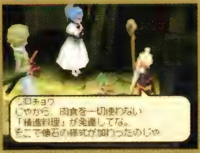
穀物	肉	魚	野菜	他	菓子
10	—	15	12	—	—

■入手方法

1. 入手に必要なレシピ数を満たして、東の国アシハラ(→P151)に行く

入手に必要なレシピ数が多い。十分な数を習得してからアシハラに向かおう。

2. ジロチョウに話しかける



ジロチョウから「精進懐石」の成り立ちを教えてもらいつつ、レシピを入手しよう。

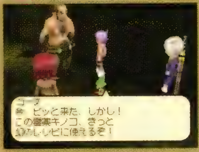
レシピ083 霊薬キノコスープ

■入手に必要なレシピ数

穀物	肉	魚	野菜	他	菓子
—	12	15	12	16	12

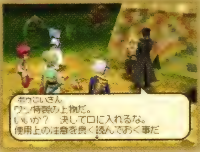
■入手方法

1. 王都レグヌム(→P130)の下水道にいるヨウジンボウに話しかける



「レシピ083」を入手のヒントは、なぜか地下道にいるヨウジンボウが知っている。

2. ガルポスジャングル(→P167)にいるポゥじいさんに話しかける



サバイバルの達人であるポゥじいさんに話しかけると、「レシピ083」がもらえる。

レシピ100 通称おいしおいし

■入手に必要なレシピ数

穀物	肉	魚	野菜	他	菓子
—	—	—	—	—	16

■入手方法

1. テノス兵器工場(→P185)にいるアルベールに話しかける
2. 聖都ナーオス(→P138)の図書館に行き、「レシピ100」を入手する

アルベールから情報を聞き、ナーオスの図書館に行くとレシピを入手できる。

3. テノス兵器工場のアルベールに話しかけ、貴重品「アイスクリーマー」を入手する

北の国の必需品なのか、「アイスクリーマー」はアルベールから入手できる。

スキットデータ

Skit Data

下画面左下にアイコンが表示されているときにセレクトボタンを押すと、キャラクターたちのスキットが楽しめる。それらをすべてまとめたリストを掲載する。

スキットデータの見方

■通常スキット

①No.	②名称	③発生条件	④選択肢	⑤覚醒
【SKIT001】	ハア…	チャートNo.001でルカの家を出る	―	―

■絆スキット・その他のスキット

No.	名称	発生条件	覚醒
【SKIT202】	僕とイリア 1	ルカとイリアの絆が80以上になる	―

① **スキットナンバー**……全スキットの通し番号。番号はシナリオチャート(→P118)及びシナリオ攻略(→P130)に対応している

② **名称**……発生時に画面上に表示されるスキットのタイトル

③ **発生条件**……そのスキットを発生させるための最も早いタイミングと条件

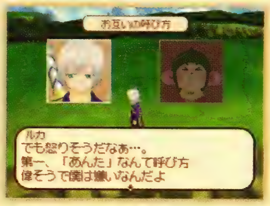
④ **選択肢**……そのスキット中に絆値が変動する選択肢が発生するかどうかを示す。変動するものは対応先のページに、選択肢ごとの絆変動値が記載されている

⑤ **覚醒**……「○」が表示されているものは、そのスキットを見ることによって覚醒リスト(→P324)に反映されることを示す

スキットの種類

■通常スキット

シナリオ攻略を進めていくことで発生するもっとも一般的なスキット。スキットナンバーは基本的に発生タイミングの順番に並べているが、同時期に発生するものについては、発生タイミングが前後する場合がある。



一部例外もあるが、通常スキットの多くはシナリオを進めると自然発生する。

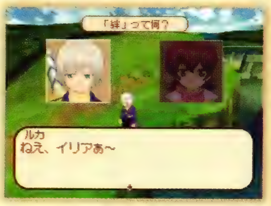
■絆スキット

会話中の選択肢や戦闘中の行動により、パーティメンバーとの絆値が一定量を超えることで発生するスキットのこと。多くは規定の絆値を満たした時点で発生するが、なかには発生タイミングがシナリオ進行に左右されるものもある。

絆スキットによって、どのキャラクターとの絆値が高いかどうかが判断できる。

■その他のスキット

その他のスキットとは、P319以降でまとめている特殊イベントのうち、スキットと同じく、条件を満たした時点で画面上にアイコンが表示されるもののこと。セレクトボタンを押せば、それぞれのスキットが見られる。



シナリオ進行に関わらず、条件を満たした時点で発生するようになっている。

通常スキット

通常スキットは全部で200種類ある。そのうち覚醒率上昇につながるスキットは34種類用意されている。

No.	名称	発生条件	選択肢	覚醒
【SKIT001】	ハア…	チャートNo.001でルカの家を出る	—	—
【SKIT002】	これ、何?	チャートNo.001でアルカソードマンとの戦闘に勝利する	—	—
【SKIT003】	ニミっち	チャートNo.001でアルカソードマンとの戦闘に勝利する	—	—
【SKIT004】	町を出よう	チャートNo.001でアルカソードマンとの戦闘に勝利する	—	—
【SKIT005】	異能者の噂	チャートNo.001でフィールドに出る	P131	—
【SKIT006】	異能者捕縛適応法について	チャートNo.001でフィールドに出る	—	○
【SKIT007】	お互いの呼び方	チャートNo.001でレグヌム南にある橋に近づく	—	—
【SKIT008】	研究所って?	チャートNo.002で転生者研究所に入る	—	—
【SKIT009】	グリゴリって変だよね?	チャートNo.002で転生者研究所に入る	P133	—
【SKIT010】	同士!	チャートNo.002で牢屋にいるスパーダと話す	—	—
【SKIT011】	嫉妬	チャートNo.002で【SKIT010】を見る	P133	—
【SKIT012】	いい雰囲気じゃん?	チャートNo.002で牢屋にいるチトセと話す	P133	—
【SKIT013】	戦争怖い…	チャートNo.002でラティオA、ラティオBとの戦闘に勝利する	—	—
【SKIT014】	指揮官怖い…	チャートNo.003で王都軍陣営に入る	—	—
【SKIT015】	戦場の恐怖	チャートNo.003で王都軍陣営に入る	P137	—
【SKIT016】	マッタリ見物	チャートNo.003で王都軍陣営に入る	—	—
【SKIT017】	チトセって	チャートNo.003で【SKIT016】を見る	P137	—
【SKIT018】	ガラムとの戦況	チャートNo.003で西の戦場に入る	P137	—
【SKIT019】	説得上手	チャートNo.003で西の戦場に入る	—	—
【SKIT020】	アスラの剣技	チャートNo.003でラティオCとの戦闘に勝利する	—	—
【SKIT021】	笑い方	チャートNo.003でラティオDとの戦闘に勝利する	—	—
【SKIT022】	イナンナとイリア	チャートNo.003でラティオEとの戦闘に勝利する	—	○
【SKIT023】	火事?	チャートNo.003でラティオEとの戦闘に勝利する	—	—
【SKIT024】	前世で敵だったのに…	チャートNo.003でヒットマンとの戦闘に勝利する	—	—
【SKIT025】	チトセ、消えてくれて良かった	チャートNo.003でヒットマンとの戦闘に勝利する	—	—
【SKIT026】	チトセもくれば良かったのに	チャートNo.003で【SKIT025】を見る	—	—
【SKIT027】	帰りたい…	チャートNo.003でフィールドに出る	—	—
【SKIT028】	ミュース族について	チャートNo.003でフィールドに出る	—	○
【SKIT029】	元気ないルカ	チャートNo.004でナーオスに入る	P139	—
【SKIT030】	ナーオスに来て	チャートNo.004でナーオスに入る	—	—
【SKIT031】	こう見えて村長の娘	チャートNo.004でハルトマンに出会う	—	—
【SKIT032】	「無恵」について	チャートNo.004でハルトマンの家に入る	—	○
【SKIT033】	ミルダ家とベルフォルマ家	チャートNo.004でハルトマンの家に入る	—	—
【SKIT034】	五箇条の解説	チャートNo.004でハルトマンの家に入る	P139	—
【SKIT035】	ベルフォルマ家	チャートNo.004でハルトマンの家を出る	P139	—
【SKIT036】	ハルトマンの過去	チャートNo.004でハルトマンの家を出る	—	—

No.	名称	発生条件	選択肢	[illegible]
【SKIT037】	ルカ、根性見せるの巻	チャートNo.004でフィールドに出る	—	—
【SKIT038】	やっぱ、スパーダって…	チャートNo.004でフィールドに出る	P139	—
【SKIT039】	聖女ってどんな人?	チャートNo.005でナーオス基地に入る	—	—
【SKIT040】	悲しき転生者	チャートNo.005で転生者の被検体を見る	—	—
【SKIT041】	蒸気機関について	チャートNo.005で兵器格納庫に入る	—	○
【SKIT042】	逃走中だってばっ!	チャートNo.005でギガンテスとの戦闘に勝利する	—	—
【SKIT043】	ラティオとセンサスの違いって?	チャートNo.005でナーオス基地にガラム兵が侵入する	—	○
【SKIT044】	ガラム兵のおかげ	チャートNo.005でナーオス基地にガラム兵が侵入する	—	—
【SKIT045】	アレってなんだったの?	チャートNo.005でリカルドが仲間になる	P143	—
【SKIT046】	超高価一点もの	チャートNo.005でリカルドが仲間になる	P143	—
【SKIT047】	リカルド自己紹介	チャートNo.005でリカルドが仲間になる	P143	—
【SKIT048】	契約違反じゃないの?	チャートNo.005で【SKIT047】を見る	—	—
【SKIT049】	リカルドについて	チャートNo.005でリカルドが仲間になる	—	—
【SKIT050】	顔色悪ッ!	チャートNo.005でガードルAとの戦闘に勝利する	—	—
【SKIT051】	成果を問う	チャートNo.005でガードルAとの戦闘に勝利する	P143	—
【SKIT052】	リカルドの役目	チャートNo.005でガードルAとの戦闘に勝利する	P143	—
【SKIT053】	心の準備	チャートNo.005でガードルAとの戦闘に勝利する	—	—
【SKIT054】	天上について	チャートNo.005でフィールドに出る	—	○
【SKIT055】	信仰を集めてどうするの?	チャートNo.005でナーオスのハルトマンの家に入る	P144	○
【SKIT056】	頭痛イリア	チャートNo.005でナーオスのハルトマンの家に入る	P144	—
【SKIT057】	魂の管理者　死神	チャートNo.005でナーオスのハルトマンの家に入る	—	○
【SKIT058】	アスラとイナンナの出会い	チャートNo.005でハルトマンの家を出る	—	—
【SKIT059】	王都の情勢	チャートNo.005でフィールドに出る	P144	—
【SKIT060】	レグヌムについて	チャートNo.005でフィールドに出る	P144	○
【SKIT061】	見直したぜ、ルカ	チャートNo.005でフィールドに出る	P144	—
【SKIT062】	教会について	チャートNo.005でレグヌム南の橋に近づく	—	○
【SKIT063】	枢密院について	チャートNo.005でレグヌム南の橋に近づく	—	○
【SKIT064】	アニーミって	チャートNo.006でレグヌムに入る	P145	—
【SKIT065】	レグヌム美食巡り	チャートNo.006でレグヌムに入る	P145	—
【SKIT066】	みんな今…	チャートNo.006でレグヌムに入る	—	—
【SKIT067】	偏頭痛イリア	チャートNo.006で下水道に入る	—	—
【SKIT068】	あのコ、一体誰?	チャートNo.006で下水道に入る	P145	—
【SKIT069】	ちゃんと自己紹介	チャートNo.007でレグヌム鍾乳洞に入る	—	—
【SKIT070】	ほんでこのネズミ、何なん?	チャートNo.007でレグヌム鍾乳洞に入る	—	—
【SKIT071】	アンジュの講義	チャートNo.007で祭壇に近づく	—	—
【SKIT072】	どんな味?	チャートNo.007で記憶の場に近づく	—	—
【SKIT073】	アスラとオリフィエルの同盟	チャートNo.007で記憶の場に近づく	—	—
【SKIT074】	キノコっていくら?	チャートNo.007でシアンA、ケルA、ペロAとの戦闘に勝利する	P148	—
【SKIT075】	エルマーナのパワー	チャートNo.008でヨウジンボウとの戦闘に勝利する	P149	—

No.	名称	発生条件	掲載頁	[illegible]
【SKIT076】	抱っこの感触	チャートNo.008でヨウジンボウとの戦闘に勝利する	P149	—
【SKIT077】	ナーオスについて	チャートNo.008でフィールドに出る	—	○
【SKIT078】	銃社会について	チャートNo.008でフィールドに出る	—	○
【SKIT079】	爆睡の理由	チャートNo.009でナーオスの図書館に入る	—	—
【SKIT080】	東部開発について	チャートNo.009でハルトマンの家に入る	—	○
【SKIT081】	ケルベロスの使命	チャートNo.009でハルトマンの家に入る	P150	—
【SKIT082】	何食えたんやろ…	チャートNo.009でハルトマンの家に入る	P150	—
【SKIT083】	ヴリトラの孤独	チャートNo.009でハルトマンの家に入る	—	—
【SKIT084】	オズバルドって?	チャートNo.009で港から船に乗る	—	—
【SKIT085】	船旅	チャートNo.009で港から船に乗る	—	—
【SKIT086】	アシハラって?	チャートNo.009で港から船に乗る	—	○
【SKIT087】	アシハラ名物とは?	チャートNo.009で船でアシハラに近づく	—	—
【SKIT088】	イリアと二人っきり…	チャートNo.010でイリアとふたりでアシハラを探索する	—	—
【SKIT089】	店でも入ろうかな…	チャートNo.010でルカがひとりになる	—	—
【SKIT090】	どうしよう…	チャートNo.010でルカがひとりになる	—	—
【SKIT091】	気まずい…	チャートNo.010で宿屋でチトセに出会う	—	—
【SKIT092】	あのルカに限って!	チャートNo.010で仲間と桟橋で落ち合う	—	—
【SKIT093】	ホントのところは?	チャートNo.010で【SKIT089】を見る	—	—
【SKIT094】	ヘンな口調だったけど…?	チャートNo.010でアシハラ王墓の墓守と話す	—	—
【SKIT095】	契約内とはいえ	チャートNo.010でアシハラ王墓の墓守と話す	P152	—
【SKIT096】	魔物について	チャートNo.010でジロチョウと話す	—	○
【SKIT097】	チトセ過敏	チャートNo.010でフィールドに出る	—	—
【SKIT098】	庶民派国王	チャートNo.010でアシハラ王墓に近づく	P152	—
【SKIT099】	泳ぐの苦手	チャートNo.011でアシハラ王墓に入る	P157	—
【SKIT100】	もっと奥へ	チャートNo.011で1枚目の壁画を見る	—	—
【SKIT101】	あれ? 無いなぁ…	チャートNo.011で2枚目の壁画を見る	—	—
【SKIT102】	頭痛イリア、再び	チャートNo.011で2枚目の壁画を見る	—	—
【SKIT103】	魔王…?	チャートNo.011で2枚目の壁画を見る	—	○
【SKIT104】	アスラとサクヤの想い	チャートNo.011でチトセとの戦闘に勝利する	—	—
【SKIT105】	イリアの前世	チャートNo.011でチトセとの戦闘に勝利する	—	—
【SKIT106】	裏切りのイリア	チャートNo.011でチトセとの戦闘に勝利する	P157	—
【SKIT107】	男発言ッ	チャートNo.011でアシハラ王墓を出る	—	—
【SKIT108】	旅の喜びとは	チャートNo.011でアシハラ王墓を出る	P157	—
【SKIT109】	チトセについて	チャートNo.011でアシハラ王墓を出て、ガラム到着のまえに再度入る	—	—
【SKIT110】	ガラムについて	チャートNo.012でガラムに入る	—	○
【SKIT111】	ケルム火山について	チャートNo.012でガラムに入る	P159	—
【SKIT112】	人の話を聞こう	チャートNo.012でケルム火山の入口に近づく	—	—
【SKIT113】	火山の入り口に行ってみよう	チャートNo.012でガラムの住人と話す	—	—
【SKIT114】	ハスタってどんなヤツ?	チャートNo.012で門番にハスタ討伐を願い出る	—	—

No.	名称	発生条件	[illegible]	[illegible]
【SKIT115】	リカルドVSハスタ	チャートNo.013でケルム火山に入る	—	—
【SKIT116】	強そうに見えない件について	チャートNo.013でケルム火山に入る	P162	—
【SKIT117】	スパーダより腹具合	チャートNo.013でケルム火山に入る	P162	—
【SKIT118】	アンジュ、ダイエットを決意する	チャートNo.013でケルム火山に入る	P162	—
【SKIT119】	そういう仕様です	チャートNo.013でケルム火山に入る	—	—
【SKIT120】	腹具合とスパーダ	チャートNo.013でスパーダが前世の記憶を思い出す	P163	—
【SKIT121】	あの野郎、許さねェ!	チャートNo.013でハスタA、ファイア・ソウルとの戦闘に勝利する	—	—
【SKIT122】	冷淡リカルド	チャートNo.014でケルム火山を出る	—	—
【SKIT123】	おこりんぼイリア	チャートNo.014でケルム火山を出る	—	—
【SKIT124】	ゆっくり旅情	チャートNo.014で宿屋を出る	P163	—
【SKIT125】	バルカンについて	チャートNo.014で宿屋を出る	—	○
【SKIT126】	誕生する神	チャートNo.014で宿屋を出る	P163	—
【SKIT127】	アスラの育ての親	チャートNo.014で宿屋を出る	P163	—
【SKIT128】	ヴリトラ誕生	チャートNo.014で【SKIT126】を見る	P163	—
【SKIT129】	デュランダルとゲイボルグ	チャートNo.014で港から船に乗る	P163	○
【SKIT130】	ガルポスについて	チャートNo.015でガルポスに入る	—	○
【SKIT131】	暑い…	チャートNo.015でガルポスに入る	—	—
【SKIT132】	追加サービス	チャートNo.015で宿屋に泊まる	—	—
【SKIT133】	アンジュの悩み	チャートNo.015で道具屋に近づく	—	—
【SKIT134】	密林に行ってみよう	チャートNo.015でギルドに近づく	—	—
【SKIT135】	着替えたい…	チャートNo.015で【SKIT133】を見て、フィールドに出る	—	—
【SKIT136】	ヘンなじいさんだったな	チャートNo.016でポゥじいさんに出会う	—	—
【SKIT137】	犬男→シアン	チャートNo.016でポゥじいさんに出会う	P169	—
【SKIT138】	神様のあり方	チャートNo.016で記憶の場に近づく	—	—
【SKIT139】	町へ戻ろうか	チャートNo.016でシアンB、ケルB、ベロBとの戦闘に勝利する	—	—
【SKIT140】	ケルベロスの宿命	チャートNo.016でシアンB、ケルB、ベロBとの戦闘に勝利する	—	—
【SKIT141】	不幸な転生者	チャートNo.016でシアンB、ケルB、ベロBとの戦闘に勝利する	P169	—
【SKIT142】	地域の信仰について	チャートNo.012で【SKIT111】を見ており、ガルポスに入る	—	○
【SKIT143】	里心	チャートNo.017で港に行く	—	—
【SKIT144】	あれがマティウスか…	チャートNo.019でグリゴリの里に入る	—	—
【SKIT145】	リカルド…、あの野郎ッ	チャートNo.019でグリゴリの里に入る	P172	—
【SKIT146】	リカルド…、どうしたんだろう	チャートNo.019で【SKIT145】を見る	P172	—
【SKIT147】	枢密院とアルカの関係	チャートNo.019でグリゴリの里に入る	—	○
【SKIT148】	幽閉? 勘弁ッ!	チャートNo.019でグリゴリの里に入る	—	—
【SKIT149】	グリゴリと話でもしてみよう	チャートNo.019でグリゴリの里に入る	—	—
【SKIT150】	地上人はどう見られてたの?	チャートNo.019でグリゴリの里に入る	—	—
【SKIT151】	動力源について	チャートNo.021でマムートに入る	—	—
【SKIT152】	路線について	チャートNo.021でマムートに入る	P175	○
【SKIT153】	オズバルドって?	チャートNo.021でマムートに入る	—	—

No.	名称	発生条件	選択肢	覚醒
【SKIT154】	ガードル堕天	チャートNo.021でマムートに入る	P175	—
【SKIT155】	リカルドを慰めてみるの巻	チャートNo.021でマムートに入る	P175	—
【SKIT156】	マムート訛り	チャートNo.021でマムートに入る	P175	—
【SKIT157】	グリゴリとガードル	チャートNo.021でマムートに入る	—	○
【SKIT158】	エル、疲れてるの?	チャートNo.021でフィールドに出る	P175	—
【SKIT159】	レムレース湿原について	チャートNo.022でレムレース湿原に入る	—	○
【SKIT160】	グロ注意	チャートNo.022でレムレース湿原の最初の戦闘に勝利する	—	—
【SKIT161】	ぶつぶつぶつ	チャートNo.022でマッドアンデッド、ソルジャーゾンビBに勝利する	P177	—
【SKIT162】	アンジュの考え事	チャートNo.022でマッドアンデッド、ソルジャーゾンビBに勝利する	—	—
【SKIT163】	たまに死神っぽい	チャートNo.022でマッドアンデッド、ソルジャーゾンビBに勝利する	—	—
【SKIT164】	戦場の心得	チャートNo.023で北の戦場に入る	—	—
【SKIT165】	戦況について	チャートNo.023で北の戦場に入る	—	—
【SKIT166】	男の子って鈍感	チャートNo.023でイリアが前世の記憶を思い出しそうになるイベントを見る	—	—
【SKIT167】	戦場のリカルド	チャートNo.023でイリアが前世の記憶を思い出しそうになるイベントを見る	—	—
【SKIT168】	またアイツか…	チャートNo.023でハスタB、ブラックバットとの戦闘に勝利する	—	—
【SKIT169】	テノスについて	チャートNo.023でフィールドに出る	—	○
【SKIT170】	アルベールって?	チャートNo.023でフィールドに出る	P179	—
【SKIT171】	寒っ!!	チャートNo.023でフィールドに出て、テノスに近づく	P179	—
【SKIT172】	食べすぎ…かな?	チャートNo.024でテノスに入る	—	—
【SKIT173】	格言	チャートNo.024でテノスに入る	—	—
【SKIT174】	東へ向かおう	チャートNo.024でフィールドに出る	—	—
【SKIT175】	遺跡探検	チャートNo.024で神待ちの園に入る	—	—
【SKIT176】	寒すぎッ	チャートNo.024で神待ちの園に入る	—	—
【SKIT177】	アンジュの様子が変	チャートNo.024でアンジュが前世を思い出すイベントを見る	—	—
【SKIT178】	アンジュったら!	チャートNo.024でスナイパーテノスA、ソルジャーテノスAとの戦闘に勝利する	—	—
【SKIT179】	天空城について	チャートNo.024でスナイパーテノスA、ソルジャーテノスAとの戦闘に勝利する	P183	○
【SKIT180】	テノスへ戻ろう	チャートNo.024でスナイパーテノスA、ソルジャーテノスAとの戦闘に勝利する	—	—
【SKIT181】	アルベールのヤツ!	チャートNo.025でテノスに入る	P186	—
【SKIT182】	真意を確かめよう	チャートNo.026でテノス兵器工場の飛行船に近づく	P186	—
【SKIT183】	頼れるナイスガイ	チャートNo.026でアルベール、アンジュとの戦闘に勝利する	—	—
【SKIT184】	贅沢者	チャートNo.026でアルベール、アンジュとの戦闘に勝利する	—	—
【SKIT185】	ヒンメルって?	チャートNo.026でアルベール、アンジュとの戦闘に勝利する	—	—
【SKIT186】	緊張した…	チャートNo.027で天空城に入る	—	—
【SKIT187】	なぜ天空城は残っているの?	チャートNo.027で神々の遺体を見る	—	○
【SKIT188】	あれ?　無視ですか?	チャートNo.028でサニア村に入る	—	—
【SKIT189】	戻ってよかった…?	チャートNo.028でイリアの家に入る	—	—
【SKIT190】	コーダの前世?	チャートNo.028でイリアの家に入る(2周目以降)	—	—
【SKIT191】	デュランダルの裏切り	チャートNo.028でイリアの家に入る	P193	○
【SKIT192】	王都軍の動向	チャートNo.028でイリアの家を出る	—	—

No.	名称	発生条件	選択肢	覚醒
【SKIT193】	黎明の塔について	チャートNo.028でフィールドに出る	—	○
【SKIT194】	イリア興奮!	チャートNo.028でフィールドに出る	—	—
【SKIT195】	飛行船について	チャートNo.028でフィールドに出る	—	○
【SKIT196】	ウンザリ…	チャートNo.028でフィールドに出る	—	—
【SKIT197】	戦争について	チャートNo.028でフィールドに出る	—	○
【SKIT198】	僕と過去との問題	チャートNo.029で黎明の塔に入る	—	—
【SKIT199】	ハスタについて	チャートNo.029でハスタC、アイス・ソウルとの戦いに勝利する	—	—
【SKIT200】	リカルドの想い	チャートNo.029でギガンテスオメガとの戦いに勝利する	—	—
【SKIT201】	残すはマティウス!	チャートNo.029でギガンテスオメガとの戦いに勝利する	—	—

絆スキット

絆スキットは全部で108種類ある。そのうち覚醒率上昇に繋がるスキットは29種類用意されている。

No.	名称	発生条件	覚醒
【SKIT202】	僕とイリア 1	ルカとイリアの絆値が80以上になる	—
【SKIT203】	僕とイリア 2	【SKIT202】を見ており、ルカとイリアの絆値が160以上になる	—
【SKIT204】	僕とイリア 3	チャートNo.003以降で【SKIT203】を見ており、ルカとイリアの絆値が250以上になる	—
【SKIT205】	僕とイリア 4	チャートNo.005以降で【SKIT204】を見ており、ルカとイリアの絆値が400以上になる	—
【SKIT206】	僕とイリア 5	チャートNo.011でチトセを倒したあとに、【SKIT205】を見ており、ルカとイリアの絆値が500以上になる	—
【SKIT207】	僕とイリア 6	【SKIT206】を見ており、ルカとイリアの絆値が580以上になる	—
【SKIT208】	僕とイリア 7	【SKIT207】を見ており、ルカとイリアの絆値が650以上になる	—
【SKIT209】	僕とイリア 8	チャートNo.015以降で【SKIT208】を見ており、ルカとイリアの絆値が750以上になる	—
【SKIT210】	僕とイリア 9	チャートNo.021以降で【SKIT209】を見ており、ルカとイリアの絆値が850以上になる	—
【SKIT211】	僕とイリア 10	チャートNo.029以降で【SKIT210】を見ており、ルカとイリアの絆値が950以上で黎明の塔に入る(※1)	○
【SKIT212】	僕とスパーダ 1	ルカとスパーダの絆値が80以上になる	—
【SKIT213】	僕とスパーダ 2	チャートNo.007以降で【SKIT212】を見ており、ルカとスパーダの絆値が160以上になる	—
【SKIT214】	僕とスパーダ 3	【SKIT213】を見ており、ルカとスパーダの絆値が250以上になる	—
【SKIT215】	僕とスパーダ 4	【SKIT214】を見ており、ルカとスパーダの絆値が320以上になる	—
【SKIT216】	僕とスパーダ 5	チャートNo.015以降で【SKIT215】を見ており、ルカとスパーダの絆値が450以上になる	—
【SKIT217】	僕とスパーダ 6	【SKIT216】を見ており、ルカとスパーダの絆値が530以上になる	—
【SKIT218】	僕とスパーダ 7	【SKIT217】を見ており、ルカとスパーダの絆値が600以上になる	—
【SKIT219】	僕とスパーダ 8	【SKIT218】を見ており、ルカとスパーダの絆値が700以上になる	—
【SKIT220】	僕とスパーダ 9	チャートNo.026以降で【SKIT219】を見ており、ルカとスパーダの絆値が800以上になる	—
【SKIT221】	僕とスパーダ 10	チャートNo.029以降で【SKIT220】を見ており、ルカとスパーダの絆値が900以上で黎明の塔に入る(※1)	○
【SKIT222】	僕とアンジュ 1	ルカとアンジュの絆値が80以上になる	—
【SKIT223】	僕とアンジュ 2	【SKIT222】を見ており、ルカとアンジュの絆値が80以上になる	—
【SKIT224】	僕とアンジュ 3	チャートNo.012以降で【SKIT223】を見ており、ルカとアンジュの絆値が220以上になる	—
【SKIT225】	僕とアンジュ 4	チャートNo.014以降で【SKIT224】を見ており、ルカとアンジュの絆値が400以上になる	—

No.	名称	発生条件	通信
【SKIT226】	僕とアンジュ５	【SKIT225】を見ており、ルカとアンジュの絆値が500以上になる	—
【SKIT227】	僕とアンジュ６	【SKIT226】を見ており、ルカとアンジュの絆値が580以上になる	—
【SKIT228】	僕とアンジュ７	【SKIT227】を見ており、ルカとアンジュの絆値が650以上になる	—
【SKIT229】	僕とアンジュ８	【SKIT228】を見ており、ルカとアンジュの絆値が750以上になる	—
【SKIT230】	僕とアンジュ９	【SKIT229】を見ており、ルカとアンジュの絆値が850以上になる	—
【SKIT231】	僕とアンジュ１０	チャートNo.029以降で【SKIT230】を見ており、ルカとアンジュの絆値が950以上で黎明の塔に入る(※1)	○
【SKIT232】	僕とリカルド１	ルカとリカルドの絆値が80以上になる	—
【SKIT233】	僕とリカルド２	【SKIT232】を見ており、ルカとリカルドの絆値が150以上になる	—
【SKIT234】	僕とリカルド３	【SKIT233】を見ており、ルカとリカルドの絆値が220以上になる	—
【SKIT235】	僕とリカルド４	【SKIT234】を見ており、ルカとリカルドの絆値が350以上になる(※2)	—
【SKIT236】	僕とリカルド５	チャートNo.015以降で【SKIT235】を見ており、ルカとリカルドの絆値が450以上になる(※2)	—
【SKIT237】	僕とリカルド６	チャートNo.021以降で【SKIT236】を見ており、ルカとリカルドの絆値が550以上になる	—
【SKIT238】	僕とリカルド７	【SKIT237】を見ており、ルカとリカルドの絆値が620以上になる	—
【SKIT239】	僕とリカルド８	【SKIT238】を見ており、ルカとリカルドの絆値が700以上になる	—
【SKIT240】	僕とリカルド９	【SKIT239】を見ており、ルカとリカルドの絆値が770以上になる	—
【SKIT241】	僕とリカルド１０	チャートNo.029以降で【SKIT240】を見ており、ルカとアンジュの絆値が850以上で黎明の塔に入る(※1)	○
【SKIT242】	僕とエルマーナ１	ルカとエルマーナの絆値が80以上になる	—
【SKIT243】	僕とエルマーナ２	チャートNo.010で仲間と落ち合ったあと、【SKIT242】を見ており、ルカとエルマーナの絆値が150以上になる	—
【SKIT244】	僕とエルマーナ３	チャートNo.012以降で【SKIT243】を見ており、ルカとエルマーナの絆値が220以上になる	—
【SKIT245】	僕とエルマーナ４	チャートNo.015以降で【SKIT244】を見ており、ルカとリカルドの絆値が350以上になる	—
【SKIT246】	僕とエルマーナ５	【SKIT245】を見ており、ルカとエルマーナの絆値が450以上になる	—
【SKIT247】	僕とエルマーナ６	【SKIT246】を見ており、ルカとエルマーナ、ルカとアンジュ、アンジュとエルマーナの絆値が550以上になる	—
【SKIT248】	僕とエルマーナ７	【SKIT247】を見ており、ルカとエルマーナの絆値が620以上になる	—
【SKIT249】	僕とエルマーナ８	【SKIT248】を見ており、ルカとエルマーナの絆値が700以上になる	—
【SKIT250】	僕とエルマーナ９	【SKIT249】を見ており、ルカとエルマーナの絆値が770以上になる	—
【SKIT251】	僕とエルマーナ１０	チャートNo.029以降で【SKIT250】を見ており、ルカとエルマーナの絆値が850以上で黎明の塔に入る(※1)	○
【SKIT252】	イリアとスパーダ１	イリアとスパーダの絆値が150以上になる	—
【SKIT253】	イリアとスパーダ２	チャートNo.005のナーオス基地クリア後、イリアとスパーダの絆値が450以上になる(※2)	—
【SKIT254】	イリアとスパーダ３	イリアとスパーダの絆値が750以上になる	—
【SKIT255】	イリアとアンジュ１	イリアとアンジュの絆値が150以上になる	—
【SKIT256】	イリアとアンジュ２	イリアとアンジュの絆値が450以上になる	—
【SKIT257】	イリアとアンジュ３	チャートNo.027以降でイリアとアンジュの絆値が750以上になる	—
【SKIT258】	イリアとリカルド１	イリアとリカルドの絆値が150以上になる	—
【SKIT259】	イリアとリカルド２	チャートNo.021以降でイリアとリカルドの絆値が450以上になる	—
【SKIT260】	イリアとリカルド３	イリアとリカルドの絆値が750以上になる	○
【SKIT261】	イリアとエルマーナ１	イリアとエルマーナの絆値が150以上になる	—
【SKIT262】	イリアとエルマーナ２	イリアとエルマーナの絆値が450以上になる	—
【SKIT263】	イリアとエルマーナ３	イリアとエルマーナの絆値が750以上になる	○
【SKIT264】	スパーダとアンジュ１	スパーダとアンジュの絆値が150以上になる	—

No.	名称	発生条件	重要
【SKIT265】	スパーダとアンジュ２	スパーダとアンジュの絆値が450以上になる	—
【SKIT266】	スパーダとアンジュ３	チャートNo.027以降でスパーダとアンジュの絆値が750以上になる	○
【SKIT267】	スパーダとリカルド１	スパーダとリカルドの絆値が150以上になる	—
【SKIT268】	スパーダとリカルド２	チャートNo.021以降でスパーダとリカルドの絆値が450以上になる	—
【SKIT269】	スパーダとリカルド３	スパーダとリカルドの絆値が750以上になる	○
【SKIT270】	スパーダとエルマーナ１	スパーダとエルマーナの絆値が150以上になる	—
【SKIT271】	スパーダとエルマーナ２	チャートNo.021以降でスパーダとエルマーナの絆値が450以上になる	—
【SKIT272】	スパーダとエルマーナ３	スパーダとエルマーナの絆値が750以上になる	○
【SKIT273】	アンジュとリカルド１	アンジュとリカルドの絆値が150以上になる(※2)	—
【SKIT274】	アンジュとリカルド２	アンジュとリカルドの絆値が450以上になる	—
【SKIT275】	アンジュとリカルド３	チャートNo.027以降でアンジュとリカルドの絆値が750以上になる	○
【SKIT276】	アンジュとエルマーナ１	アンジュとエルマーナの絆値が150以上になる	—
【SKIT277】	アンジュとエルマーナ２	アンジュとエルマーナの絆値が450以上になる	—
【SKIT278】	アンジュとエルマーナ３	アンジュとエルマーナの絆値が750以上になる	○
【SKIT279】	リカルドとエルマーナ１	リカルドとエルマーナの絆値が150以上になる	—
【SKIT280】	リカルドとエルマーナ２	リカルドとエルマーナの絆値が450以上になる	—
【SKIT281】	リカルドとエルマーナ３	リカルドとエルマーナの絆値が750以上になる	○
【SKIT282】	僕とイリアとスパーダ	ルカとイリア、ルカとスパーダ、イリアとスパーダの絆値がそれぞれ500以上になる	○
【SKIT283】	僕とイリアとアンジュ	ルカとイリア、ルカとアンジュ、イリアとアンジュの絆値がそれぞれ500以上になる	○
【SKIT284】	僕とスパーダとアンジュ	ルカとスパーダ、ルカとアンジュ、スパーダとアンジュの絆値がそれぞれ500以上になる	○
【SKIT285】	僕とスパーダとリカルド	チャートNo.021以降でルカとスパーダ、ルカとリカルド、スパーダとリカルドの絆値がそれぞれ500以上になる	○
【SKIT286】	僕とアンジュとリカルド	チャートNo.021以降でルカとアンジュ、ルカとリカルド、アンジュとリカルドの絆値がそれぞれ500以上になる	○
【SKIT287】	僕とアンジュとエルマーナ	ルカとアンジュ、ルカとエルマーナ、アンジュとエルマーナの絆値がそれぞれ500以上になる	○
【SKIT288】	僕とリカルドとエルマーナ	チャートNo.021以降でルカとリカルド、ルカとエルマーナ、リカルドとエルマーナの絆値がそれぞれ500以上になる	○
【SKIT289】	イリアとアンジュとエルマーナ	イリアとアンジュ、イリアとエルマーナ、アンジュとエルマーナの絆値がそれぞれ500以上になる	○
【SKIT290】	スパーダとリカルドとエルマーナ	チャートNo.021以降でスパーダとリカルド、スパーダとエルマーナ、リカルドとエルマーナの絆値がそれぞれ500以上になる	○
【SKIT291】	アンジュとリカルドとエルマーナ	チャートNo.021以降でアンジュとリカルド、アンジュとエルマーナ、リカルドとエルマーナの絆値がそれぞれ500以上になる	○
【SKIT292】	僕とイリアとエルマーナ	ルカとイリア、ルカとエルマーナ、イリアとエルマーナの絆値がそれぞれ500以上になる	○
【SKIT293】	僕とアンジュとエルマーナ２	【SKIT0287】を見ており、ルカとアンジュ、ルカとエルマーナ、アンジュとエルマーナの絆値がそれぞれ500以上になる	—
【SKIT294】	イリアとアンジュとリカルド	チャートNo.021以降でイリアとアンジュ、イリアとリカルド、アンジュとリカルドの絆値がそれぞれ500以上になる	○
【SKIT295】	スパーダとアンジュとエルマーナ	スパーダとアンジュ、スパーダとエルマーナ、アンジュとエルマーナの絆値がそれぞれ500以上になる	○
【SKIT296】	みんな仲良し?	チャートNo.021以降で全員の絆値が150以上になる	○
【SKIT297】	閑話休題	全員の絆値が300以上になる	○
【SKIT298】	僕とスパーダとリカルド２	【SKIT285】を見ており、ルカとスパーダ、ルカとリカルド、スパーダとリカルドの絆値がそれぞれ550以上になる	—
【SKIT299】	イリアとアンジュとエルマーナ２	【SKIT289】を見ており、イリアとアンジュ、イリアとエルマーナ、アンジュとエルマーナの絆値がそれぞれ550以上になる	—
【SKIT300】	みんな仲良し??	【SKIT296】を見ており、全員の絆値が300以上になる	—
【SKIT301】	みんな仲良し…か?	【SKIT300】を見ており、全員の絆値が450以上になる	—
【SKIT302】	みんな仲良し…か?２	【SKIT301】を見ており、全員の絆値が450以上になる	—
【SKIT303】	みんな多分仲良し	【SKIT302】を見ており、全員の絆値が600以上になる	—

No.	名称	発生条件	覚醒
【SKIT304】	みんな多分仲良し2	【SKIT303】を見ており、全員の絆値が600以上になる	—
【SKIT305】	みんな、仲良しっぽい	【SKIT304】を見ており、全員の絆値が700以上になる	—
【SKIT306】	みんな、仲良しっぽい2	【SKIT305】を見ており、全員の絆値が700以上になる	—
【SKIT307】	みんな結構仲良し	【SKIT306】を見ており、全員の絆値が800以上になる	—
【SKIT308】	みんな結構仲良し2	【SKIT307】を見ており、全員の絆値が800以上になる	—
【SKIT309】	みんな仲良し！	【SKIT308】を見ており、全員の絆値が900以上になる	○

※1…チャートNo.030まで進めると発生しなくなる　※2…チャートNo.018まで進めると発生しなくなる

その他のスキット

その他のスキットは全部で12種類ある。そのうち覚醒率上昇につながるスキットは4種類用意されている。

No.	名称	発生条件	覚醒
【SKIT310】	「絆」って何？	チュートリアルイベントNo.003を参照（→P319）	—
【SKIT311】	ダンジョン探訪	チュートリアルイベントNo.022を参照（→P319）	—
【SKIT312】	もっと調べよう	チュートリアルイベントNo.024を参照（→P319）	—
【SKIT313】	全員最強を目指せ	達成イベントNo.021を参照（→P320）	—
【SKIT314】	最強への道のり	達成イベントNo.022を参照（→P320）	—
【SKIT315】	最強の頂点、未だ見えず	達成イベントNo.023を参照（→P320）	○
【SKIT316】	最強集団	達成イベントNo.024を参照（→P320）	○
【SKIT317】	小金持ち	達成イベントNo.031を参照（→P320）	—
【SKIT318】	金持ち気分	達成イベントNo.032を参照（→P320）	—
【SKIT319】	大金持ち	達成イベントNo.033を参照（→P320）	—
【SKIT320】	大富豪の心境	達成イベントNo.034を参照（→P320）	○
【SKIT321】	伝説の料理人	幻のレシピイベントNo.022を参照（→P322）	○

特殊イベントデータ Event Data

特殊イベントは条件を満たすことで発生する会話イベントのこと。スキットと同様、覚醒率に関わるものも少なくないため、残さずチェックしたい。

特殊イベントデータの見方

①No.	②名称	③種類	④発生条件	⑤覚醒
001	スタイルについて	自動	メニュー画面を開き、スタイルの項目を選ぶ	—

① **特殊イベントナンバー**……特殊イベントを5つのカテゴリごとに分けた、それぞれの番号

② **名称**……特殊イベントのタイトル

③ **種類**……「自動」は条件を満たした時点で自動的に発生するイベント、「スキット」は条件を満たした時点で下画面にアイコンが表示されるイベント、「宿屋」は条件を満たして宿屋に泊まることで発生するイベント、「会話」は条件を満たして特定の人物と会話することで発生するイベントであることを示している

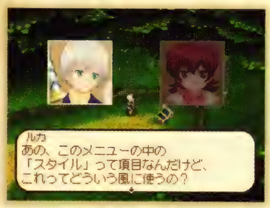
④ **発生条件**……特殊イベントが発生する条件

⑤ **覚醒**……「○」が表示されているものは、そのイベントを見ることによって覚醒リスト(→P324)に反映されることを示す

特殊イベントの種類

■チュートリアルイベント

ゲームの基本的なシステムや操作についての解説を兼ねたイベント。その性質上、シナリオ序盤に自動的に発生するものが多く、覚醒率が上昇するようなイベントは存在しない。



チュートリアルイベントを見れば、だいたいのシステムが理解できるはず。

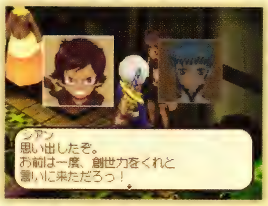
■達成イベント

特定の条件を満たすプレイを行なうことで発生する特殊なイベント。いわゆる「やり込み」に関連したイベントが多くを占めており、覚醒率の上昇につながるものも少なくない。

本作を徹底的に遊び尽くそう、という人にはピッタリのイベントばかりだ。

■特殊会話イベント

シナリオ進行中、スキットのようにフェイスウィンドウによる会話シーンが楽しめる特殊イベント。自動的に発生するNo.001以外は、いずれもチャートNo.028以降に発生する。



特殊会話イベントは、サニア村でシアンに話しかけて発生するものがほとんど。

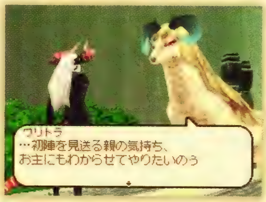
■幻のレシピイベント

6種類存在する幻のレシピの習得に関連した特殊なイベント。いずれの幻のレシピイベントも、まずはNo.001「幻のレシピ?」を発生させることが第一条件になっている。

幻のレシピで作った料理を食べるとイベントが発生し、いずれも覚醒率が上昇する。

■2周目以降限定イベント

ゲームを一度クリアしたあと、2周目以降のプレイで発生させられるイベント。ただし、No.027～031は1周目でスタイル「イノセント」を習得し、スタイルを引き継ぐと発生しない。



2周目以降限定イベントの多くは、発生条件を満たして宿屋に泊まることで見られる。

チュートリアルイベント

チュートリアルイベントは全部で25種類ある。No.025は幻のレシピイベントの発生に関わる内容になっている。

No.	名称	種類	発生条件	見逃
001	スタイルについて	自動	メニュー画面を開き、スタイルの項目を選ぶ	—
002	アビリティーについて	自動	チュートリアルイベントNo.001を見て、アビリティを習得する(1周目限定)	—
003	「絆」って何?	スキット	チャートNo.001 ～ 003のあいだに、スキットとして発生	—
004	覚醒率…って?	自動	チャートNo.001中盤以降でメニュー画面を開き、覚醒率の項目を選ぶ(1周目限定)	—
005	武器合成をしてみよう!	自動	チャートNo.003の西の戦場を出て、武器屋に入る(1周目限定)	—
006	仲間を効率よく戦わせるには?	自動	チャートNo.003の西の戦場を出て、戦闘を行なう(1周目限定)	—
007	シンボルエンカウントについて	自動	チャートNo.001 ～ 003のあいだに、戦闘を行なう(1周目限定)	—
008	テンションゲージについて	自動	チャートNo.001中盤以降で戦闘を行なう(1周目限定)	—
009	もらさず拾え!	自動	チャートNo.001 ～ 003のあいだに、戦闘を行なう(1周目限定)	—
010	ギルドってどんな所?	会話	チャートNo.004以降、ギルドの店員に話しかける	—
011	採掘・伐採のやり方	自動	チャートNo.003以降、はじめての採掘クエストを受けてギルドを出る(1周目限定)	—
012	料理を作ろう!	自動	チャートNo.003 ～ 009のあいだに、道具屋に入る(1周目限定)	—
013	セーブしよう	自動	チャートNo.002の転生者研究所でセーブポイントに近づく(1周目限定)	—
014	燃えろ! 連携攻撃	自動	チャートNo.003以降、チュートリアルイベントNo.008を見て戦闘を行なう(1周目限定)	—
015	ギルドダンジョンについて	自動	チュートリアルイベントNo.010を見て、ギルドダンジョンに入る(1周目限定)	—
016	ギルドダンジョンの謎	自動	ギルドダンジョンに入る(2周目以降)	—
017	発見、謎のダンジョン	自動	チャートNo.028以降、チュートリアルイベントNo.017を見ていない状態でギルドに入る	—
018	謎のダンジョンに来たけれど	自動	ギルドダンジョン立入禁止区域に入る	—
019	ヴァーサススタイルについて	宿屋	スタイルのヴァーサスを習得する	—
020	悪しき想い	自動	チュートリアルイベントNo.017を見て、ハメツノネガイを倒す	—
021	関係者以外立ち入り禁止	自動	チュートリアルイベントNo.010を見ていない状態で、ギルドダンジョンに入る(1周目限定)	—
022	ダンジョン探訪	スキット	チュートリアルイベントNo.015を見て、ギルドダンジョンに入る	—
023	怒り状態について	自動	チャートNo.003以降、敵を怒らせた状態で戦闘に勝利する	—
024	もっと調べよう	スキット	チャートNo.003でナーオスに入る	—
025	もう1度アイスクリーマー	会話	「通称おいしおいし」のレシピを所持した状態で、テノス兵器工場にいるアルベールに話しかける	—

達成イベント

達成イベントは全部で52種類ある。そのうち覚醒率が上昇するものは17種類用意されている。

No.	名称	種類	発生条件	覚醒
001	ルカ戦闘不能	自動	チャートNo.004までに、ルカのみが戦闘不能の状態で戦闘に勝利する	—
002	イリア戦闘不能	自動	チャートNo.004までに、イリアのみが戦闘不能の状態で戦闘に勝利する	—
003	スパーダ戦闘不能	自動	チャートNo.004までに、スパーダのみが戦闘不能の状態で戦闘に勝利する	—
004	アンジュ戦闘不能	自動	アンジュのみが戦闘不能の状態で戦闘に勝利する	—
005	リカルド戦闘不能	自動	リカルドのみが戦闘不能の状態で戦闘に勝利する	—
006	エルマーナ戦闘不能	自動	エルマーナのみが戦闘不能の状態で戦闘に勝利する	—
007	異能者の力	自動	チャートNo.001でボス戦を除く、3回目の戦闘に勝利する	—
008	遭遇100回目記念	自動	ボス戦を除く、100回目の戦闘に勝利する	—
009	遭遇250回目記念	自動	ボス戦を除く、250回目の戦闘に勝利する	—
010	祝遭遇500回目記念	自動	ボス戦を除く、500回目の戦闘に勝利する	—
011	遭遇750回目記念	自動	ボス戦を除く、750回目の戦闘に勝利する	—
012	祝! 遭遇千回記念	自動	ボス戦を除く、1000回目の戦闘に勝利する	○
013	コンボ初心者	自動	ボス以外に30ヒット以上のコンボを決めて勝利する	—
014	コンボ茶帯	自動	達成イベントNo.013を見て、ボス以外に60ヒット以上のコンボを決めて勝利する	—
015	コンボ初段	自動	達成イベントNo.014を見て、ボス以外に100ヒット以上のコンボを決めて勝利する	—
016	コンボ師範代	自動	達成イベントNo.015を見て、ボス以外に150ヒット以上のコンボを決めて勝利する	○
017	コンボの達人	自動	達成イベントNo.016を見て、ボス以外に250ヒット以上のコンボを決めて勝利する	○
018	命あってのものだね	自動	チャートNo.003までに戦闘で10回逃走する	—
019	スタコラサッサ	自動	達成イベントNo.018を見て、チャートNo.005で30回目の逃走をする	—
020	堂々の逃げっぷり	自動	達成イベントNo.019を見て、チャートNo.011で50回目の逃走をする	○
021	全員最強を目指せ	スキット	パーティ全員をLV30以上にする	—
022	最強への道のり	スキット	パーティ全員をLV100以上にする	—
023	最強の頂点、未だ見えず	スキット	パーティ全員をLV170以上にする	○
024	最強集団	スキット	パーティ全員をLV200以上にする	○
025	はじめてのおてつだい	自動	ギルドではじめてのクエストを受ける(※1)	—
026	おてつだい完了	自動	はじめてのクエストをクリアし、ギルドから出る(1周目限定)	—
027	町の便利屋	自動	クエストを25回クリアし、ギルドから出る	—
028	立派な便利屋	自動	クエストを50回クリアし、ギルドから出る	—
029	世界の便利屋	自動	クエストを75回クリアし、ギルドから出る	—
030	伝説の便利屋	自動	クエストを100回クリアし、ギルドから出る	○
031	小金持ち	スキット	チャートNo.007以降で、所持金が50000ガルド以上になる	—
032	金持ち気分	スキット	達成イベントNo.031を見て、所持金が100000ガルド以上になる	—
033	大金持ち	スキット	達成イベントNo.032を見て、所持金が500000ガルド以上になる	—
034	大富豪の心境	スキット	達成イベントNo.033を見て、所持金が1000000ガルド以上になる	○
035	スピードキング!!!!!	自動	戦闘で1秒以内に勝利する	○
036	のんびりや	自動	戦闘で300秒経過後に勝利する	○

No.	名称	種類	発生条件	覚醒
037	採掘・伐採にチャレンジ!	自動	採掘クエストをはじめて受ける	—
038	採掘・伐採日和	自動	10回目の採掘クエストを受ける	—
039	採掘・伐採名人	自動	254回目の採掘クエストを受ける	○
040	遭遇100回記念残念版	自動	ボス戦を除く、100回目の戦闘から逃走する	—
041	遭遇250回記念残念版	自動	ボス戦を除く、250回目の戦闘から逃走する	—
042	遭遇500回記念残念版	自動	ボス戦を除く、500回目の戦闘から逃走する	—
043	遭遇750回記念残念版	自動	ボス戦を除く、750回目の戦闘から逃走する	—
044	祝! 千回記念残念版	自動	ボス戦を除く、1000回目の戦闘から逃走する	—
045	アスラの真の力	宿屋	チャートNo.007以降で、ルカのスタイルが「イノセント」の習得条件を満たす(→P039)	○
046	イナンナの真の力	宿屋	チャートNo.007以降で、イリアのスタイルが「イノセント」の習得条件を満たす(→P039)	○
047	デュランダルの真の力	宿屋	チャートNo.007以降で、スパーダのスタイルが「イノセント」の習得条件を満たす(→P039)	○
048	オリフィエルの真の力	宿屋	チャートNo.007以降で、アンジュのスタイルが「イノセント」の習得条件を満たす(→P039)	○
049	ヒュプノスの真の力	宿屋	チャートNo.007以降で、リカルドのスタイルが「イノセント」の習得条件を満たす(→P039)	○
050	ヴリトラの真の力	宿屋	チャートNo.007以降で、エルマーナのスタイルが「イノセント」の習得条件を満たす(→P039)	○
051	天の恵み…です	自動	イリアがパーティにいる状態でアイテムを盗み、勝利する(※2)	—
052	玄人の意見	自動	エルマーナがパーティにいる状態でアイテムを盗み、勝利する(※2)	—

※1…複数の発生条件を満たしている場合、マップ切り替え時に発生する　※2…イリアとエルマーナの両者がパーティにいる場合は、No.051が優先して発生する

特殊会話イベント

特殊会話イベントは全部で7種類。覚醒率が上昇するイベントはNo.002「なぜ創世力を守っていたの?」のみ。

No.	名称	種類	発生条件	覚醒
001	留守	自動	チャートNo.009で図書館に行くまえにハルトマンの家に行く	—
002	なぜ創生力を守っていたの?	会話	チャートNo.028以降、サニア村にいるシアンに話しかける	○
003	ケルベロスの記憶	会話	チャートNo.028以降、サニア村にいるシアンに話しかける	—
004	甘い感触?	会話	チャートNo.028以降、サニア村にいるシアンに話しかける	—
005	お世話になります、アニーミ家	会話	チャートNo.028以降、イリアの家にいるシアンに話しかける	—
006	恐怖! 食欲魔獣	会話	チャートNo.028以降、イリアの家にいるシアンに話しかける	—
007	アルベールの趣味嗜好	会話	チャートNo.028以降、テノス兵器工場にいるアルベールに話しかける	—

幻のレシピイベント

幻のレシピイベントは全部で22種類ある。そのうち覚醒率が上昇するものは8種類用意されている。

No.	名称	種類	発生条件	覚醒
001	幻のレシピ?	自動	6系統のレシピをそれぞれ10種類以上所持している状態で、マムートに行く	○
002	カレーを極めしもの	会話	幻のレシピイベントNo.001を見て、「マーボカレー」入手に必要なレシピ数(→P306)を習得後、ガラムの門番に話しかける	—
003	ホットマン軍曹	会話	幻のレシピイベントNo.002を見て、西の戦場にいる王都兵指揮官に話しかける	—
004	マーボカレー習得	自動	幻のレシピイベントNo.003を見て、西の戦場からフィールドに出る	—
005	マーボカレーを食す	自動	「マーボカレー」を食べる	○
006	医食同源	会話	幻のレシピイベントNo.001を見て、「霊薬キノコスープ」入手に必要なレシピ数(→P307)を習得後、レグヌムの下水道にいるヨウジンボウに話しかける	—
007	霊薬キノコスープ習得	会話	幻のレシピイベントNo.006を見て、ガルポスジャングルにいるポゥじいさんに話しかける	—
008	霊薬キノコスープを食す	自動	「霊薬キノコスープ」を食べる	○
009	まンカんぜんセき取得	会話	幻のレシピイベントNo.008を見て、「まんカんぜんせき」入手に必要なレシピ数(→P306)を習得後、ガルポスジャングルにいるポゥじいさんに話しかける	—
010	まンカんぜんセきを食す	自動	「まンカんぜんせき」を食べる	○
011	わびさびの心	自動	幻のレシピイベントNo.001を見て、「精進懐石」入手に必要なレシピ数(→P307)を習得後、アシハラに行く	—
012	精進懐石習得	会話	幻のレシピイベントNo.008を見て、アシハラにいるジロチョウに話しかける	—
013	精進懐石を食す	自動	「精進懐石」を食べる	○
014	美食の王道	会話	幻のレシピイベントNo.001を見て、「宮廷フルコース」入手に必要なレシピ数(→P307)を習得後、ナーオスにいるハルトマンに話しかける	—
015	宮廷フルコース習得	会話	幻のレシピイベントNo.014を見て、すべての食材を5つ以上所持した状態でナーオスにいるハルトマンに話しかける	—
016	宮廷フルコースを食す	自動	「宮廷フルコース」を食べる	○
017	女神のスイーツ	会話	幻のレシピイベントNo.001を見て、「通称おいしおいし」入手に必要なレシピ数(→P307)を習得後、テノス兵器工場にいるアルベールに話しかける	—
018	甘々聖女	自動	幻のレシピイベントNo.017を見て、ナーオスの図書館に行く	—
019	通称おいしおいし習得	会話	幻のレシピイベントNo.018を見て、テノス兵器工場にいるアルベールに話しかける	—
020	通称おいしおいしを食す	自動	「通称おいしおいし」を食べる	○
021	失われしレシピを求めて	自動	幻のレシピイベントNo.001を見て、幻のレシピをひとつ以上食べた状態でマムートを出る	—
022	伝説の料理人	スキット	すべての料理を食べる	○

2周目以降限定イベント

2周目以降限定イベントは全部で35種類ある。そのすべてが覚醒率上昇につながる重要なイベントになっている。

No.	名称	種類	発生条件	覚醒
001	地上嫌いのイナンナ	宿屋	チャートNo.014以降、宿屋に泊まる	○
002	アスラ初陣	宿屋	チャートNo.010以降、宿屋に泊まる	○
003	アスラと死神の関係	宿屋	チャートNo.016以降、宿屋に泊まる	○
004	イナンナの役割	宿屋	チャートNo.024以降、宿屋に泊まる	○
005	イナンナの評判	宿屋	チャートNo.005のナーオス基地クリア後、宿屋に泊まる	○
006	デュランダル出陣	宿屋	チャートNo.002以降、宿屋に泊まる	○
007	デュランダルの作り手	宿屋	【SKIT129】デュランダルとゲイボルグ(→P312)を見て、宿屋に泊まる	○
008	デュランダルの信念	宿屋	チャートNo.024以降、宿屋に泊まる	○
009	デュランダルの悲しみ	宿屋	2周目以降限定イベントNo.008を見て、宿屋に泊まる	○
010	オリフィエルの使命	宿屋	チャートNo.005のナーオス基地クリア後、宿屋に泊まる	○
011	オリフィエルの迷い	宿屋	チャートNo.005のナーオス基地クリア後、宿屋に泊まる	○
012	オリフィエルの戦術	宿屋	チャートNo.005のナーオス基地クリア後、宿屋に泊まる	○
013	オリフィエルの願い	宿屋	チャートNo.016以降、宿屋に泊まる	○
014	オリフィエルとケルベロス	宿屋	チャートNo.028でシアンと複数回会話して、宿屋に泊まる	○
015	ヒュプノスの仕事	宿屋	チャートNo.005のナーオス基地クリア後、宿屋に泊まる	○
016	ヒュプノスと兄	宿屋	2周目以降限定イベントNo.015を見て、宿屋に泊まる	○
017	ヒュプノスの憤り	宿屋	2周目以降限定イベントNo.016を見て、宿屋に泊まる	○
018	ヒュプノスの願い	宿屋	2周目以降限定イベントNo.017を見て、宿屋に泊まる	○
019	ヴリトラの苦悩	宿屋	【SKIT022】イナンナとイリア(→P309)を見て、宿屋に泊まる	○
020	ヴリトラの子離れ	宿屋	チャートNo.028で、イリアの家を訪ねてから宿屋に泊まる	○
021	ヴリトラとアスラ	宿屋	チャートNo.028で、イリアの家を訪ねてから宿屋に泊まる	○
022	ヴリトラ転生	宿屋	チャートNo.008で、宿屋に泊まる	○
023	ヒンメルは天上の光	宿屋	チャートNo.028で、イリアの家を訪ねてから宿屋に泊まる	○
024	ヒンメルの心	宿屋	2周目以降限定イベントNo.023を見て、宿屋に泊まる	○
025	ヒンメルの決断	宿屋	2周目以降限定イベントNo.024を見て、宿屋に泊まる	○
026	アスラの呼びかけ	宿屋	チャートNo.019以降、ルカがスタイルの「イノセント」を習得後、宿屋に泊まる(※1)	○
027	イナンナの呼びかけ	宿屋	チャートNo.019以降、イリアがスタイルの「イノセント」を習得後、宿屋に泊まる(※1)	○
028	デュランダルの呼びかけ	宿屋	チャートNo.019以降、スパーダがスタイルの「イノセント」を習得後、宿屋に泊まる(※1)	○
029	オリフィエルの呼びかけ	宿屋	チャートNo.019以降、アンジュがスタイルの「イノセント」を習得後、宿屋に泊まる(※1)	○
030	ヒュプノスの呼びかけ	宿屋	チャートNo.019以降、リカルドがスタイルの「イノセント」を習得後、宿屋に泊まる(※1)	○
031	ヴリトラの呼びかけ	宿屋	チャートNo.019以降、エルマーナがスタイルの「イノセント」を習得後、宿屋に泊まる(※1)	○
032	コーダの前世?	スキット	チャートNo.028で、イリアの家を訪ねてから宿屋に泊まる	○
033	ギルドダンジョンの謎	自動	ギルドダンジョンに入る	○
034	マティウスとの関係	会話	チャートNo.028で、イリアの家を訪ねる	○
035	イリアのかすかな記憶	会話	チャートNo.028で、イリアの家を訪ねてからアルベールに話しかける	○

※1…1周目でスタイルのイノセントを習得し、スタイルを引き継いだ場合は発生しない

覚醒リストデータ Awake List

特定のイベントを発生させることで覚醒率が上昇し、ライブラリの覚醒リストが埋まっていく。ここでは覚醒リストの全項目の詳細データを公開。

覚醒リストデータの見方

❶ チェックボックス	❷ 名称	❸ 覚醒率	❹ 条件
□	いつもの朝	0.5	チャートNo.001(→P130)で、自宅でルカが目を覚ますイベントを見る
□	白昼夢	0.5	チャートNo.001(→P130)で、ルカがグラウンドで試合に参加するイベントを見る
□	異能者の扱い	0.5	チャートNo.001(→P130)で、不良少年が王都兵に連行されるイベントを見る
□	運命の出会い…?	1	チャートNo.001(→P130)で、道具屋を出たルカがイリアとぶつかるイベントを見る
□	前世の夢	2	チャートNo.001(→P130)で、ルカたちの前にマティウスが登場するイベントを見る
□	異能者捕縛適応法	0.5	チャートNo.001(→P130)で、ルカたちがアルカ信者に連行されるイベントを見る
□	不良少年	0.5	チャートNo.002(→P132)で、ルカとスパーダが自己紹介するイベントを見る
□	前世を追う少女	0.5	チャートNo.002(→P132)で、ルカとチトセが自己紹介するイベントを見る
□	転生者発見!	1	チャートNo.002(→P132)で、戦いに勝利するも、ルカが前世の因縁におびえるイベントを見る

❶ **チェックボックス**……覚醒リストが埋まったことをチェックするためのボックス。覚醒リストは1周目のプレイだけでは埋めることはできず、すべて埋めるためには2周目以降のプレイを行なう必要がある。覚醒リストの完成のための指針として役立てよう

❷ **名称**……覚醒リストに表示されるイベントの名称

❸ **覚醒率**……特定のイベントを発生させることで上昇する覚醒率の値(単位は%)。覚醒リストをすべて埋めると合計覚醒率は120%になる

❹ **条件**……覚醒率が上昇するイベントを発生させるための条件。スキットナンバーや特殊イベントナンバーは、ほかのデータページに対応している

チェックボックス	名称	覚醒率	条件
□	いつもの朝	0.5	チャートNo.001(→P130)で、自宅でルカが目を覚ますイベントを見る
□	白昼夢	0.5	チャートNo.001(→P130)で、ルカがグラウンドで試合に参加するイベントを見る
□	異能者の扱い	0.5	チャートNo.001(→P130)で、不良少年が王都兵に連行されるイベントを見る
□	運命の出会い…?	1	チャートNo.001(→P130)で、道具屋を出たルカがイリアとぶつかるイベントを見る
□	前世の夢	2	チャートNo.001(→P130)で、ルカたちの前にマティウスが登場するイベントを見る
□	異能者捕縛適応法	0.5	チャートNo.001(→P130)で、ルカたちがアルカ信者に連行されるイベントを見る
□	不良少年	0.5	チャートNo.002(→P132)で、ルカとスパーダが自己紹介するイベントを見る
□	前世を追う少女	0.5	チャートNo.002(→P132)で、ルカとチトセが自己紹介するイベントを見る
□	転生者発見!	1	チャートNo.002(→P132)で、戦いに勝利するも、ルカが前世の因縁におびえるイベントを見る
□	派兵決定	0.5	チャートNo.002(→P132)で、スパーダの前世がデュランダルと明かされるイベントを見る
□	見送るチトセ	0.5	チャートNo.003(→P134)で、王都軍陣営にいるチトセと再会するイベントを見る
□	転生者の力	0.5	チャートNo.003(→P134)で、西の戦場でみずからの強さにルカたちが喜ぶイベントを見る
□	有頂天	0.5	チャートNo.003(→P134)で、有頂天になったルカをイリアがたしなめるイベントを見る
□	死神の転生者	1	チャートNo.003(→P134)で、ヒットマンとハスタが登場するイベントを見る

チェックボックス	名称	達成率	条件
□	ハルトマンのおもてなし	1	チャートNo.004(→P138)で、ナーオスのハルトマンの家に泊まるイベントを見る
□	泣かないで、イリア	1	チャートNo.004(→P138)で、ルカを騒動に巻き込んだイリアが責任を感じるイベントを見る
□	聖女アンジュ	1	チャートNo.005(→P140)で、ナーオス基地でギガンテスからアンジュを助けるイベントを見る
□	雇用契約	0.5	チャートNo.005(→P140)で、アンジュがリカルドをボディーガードとして雇うイベントを見る
□	謎の襲撃者	1	チャートNo.005(→P140)で、ガードルが登場するイベントを見る
□	天上崩壊の理由	1	チャートNo.005(→P140)で、再びハルトマンの家にやっかいになるイベントを見る
□	地下の少女	0.5	チャートNo.006(→P145)で、レグヌムの下水道にいるエルマーナと出会うイベントを見る
□	ルカを取り巻く関係	0.5	チャートNo.006(→P145)で、ルカの両親が王都兵を追い返すイベントを見る
□	失われた創世力	0.5	チャートNo.007(→P146)で、シアン、ケル、ベロが登場するイベントを見る
□	天上界統一	3	チャートNo.007(→P146)で、ラティオに勝利し、アスラが天上界を統一するイベントを見る
□	エルマーナ覚醒!	0.5	チャートNo.008(→P149)で、エルマーナがヴリトラの力に目覚めるイベントを見る
□	次の手がかりを求めて	0.5	チャートNo.009(→P150)で、ナーオスの図書館をで手がかりを探すイベントを見る
□	サクヤの想い	0.5	チャートNo.010(→P151)で、アシハラにいるチトセと再会するイベントを見る
□	魔王	2	チャートNo.011(→P154)で、マティウスの正体が魔王であることを思い出すイベントを見る
□	イリア、躊躇する	3	チャートNo.011(→P154)で、アシハラ王墓の記憶の場にイリアが恐る恐る近づくイベントを見る
□	ハスタ退治	0.5	チャートNo.012(→P158)で、ガラムの門番と話し、ハスタ退治を請け負うイベントを見る
□	鋼の記憶	0.5	チャートNo.013(→P160)で、ケルム火山の熱気に一行が滅入ってしまうイベントを見る
□	ハスタ三昧	2	チャートNo.013(→P160)で、ケルム火山にいるハスタが再登場するイベントを見る
□	ルカ重体	1	チャートNo.013(→P160)で、ケルム火山でルカがハスタのだまし討ちにあうイベントを見る
□	巨人の意志	3	チャートNo.014(→P160)で、重体のルカをガルムの宿屋に運び込むイベントを見る
□	シアンの過去	1	チャートNo.016(→P165)で、ガルポスジャングルにいるポッじいさんと会話するイベントを見る
□	「献身と信頼」	2	チャートNo.016(→P165)で、アスラとオリフィエルが創世力の使い方を語るイベントを見る
□	幽閉…?	1	チャートNo.018(→P170)で、レグヌムの港でリカルドに裏切られるイベントを見る
□	悲しき晩さん	1	チャートNo.019(→P171)で、グリゴリの里でリカルドに食事に招かれるイベントを見る
□	船上の決意	1	チャートNo.019(→P171)で、ルカたちが軍艦甲板で目を覚ますイベントを見る
□	和解の果てには…	1	チャートNo.019(→P171)で、ガードルが軍艦甲板に登場するイベントを見る
□	囚われの魂	1	チャートNo.022(→P176)で、ラティオの魂たちがマッドアンデッドから解放されるイベントを見る
□	イナンナの葛藤	0.5	チャートNo.023(→P178)で、ルカたちが前世の戦争を思い返すイベントを見る
□	雪の中の遺跡	0.5	チャートNo.024(→P180)で、アルベールの精鋭部隊の噂をするテノスの人々のイベントを見る
□	ヒンメルがために	1	チャートNo.024(→P180)で、幽閉されたヒンメルをアンジュが思い出すイベントを見る
□	魔王万歳!	1	チャートNo.024(→P180)で、神待ちの園の記憶の場に近づき、前世のイベントを見る
□	アンジュの使命	1	チャートNo.026(→P184)で、アルベールとアンジュが飛行船に乗り込もうとするイベントを見る
□	真相	3	チャートNo.027(→P188)で、アスラとイナンナが刺し違え、天上が消滅するイベントを見る
□	絆を取り戻せ	2	チャートNo.027(→P188)で、ルカが精神世界で自問自答するイベントを見る
□	紡ぎあう絆	0.5	チャートNo.027(→P188)で、サニア村でイリアと再会するイベントを見る
□	天地のみんなのために	1	チャートNo.029(→P194)で、創世力を発動できずにいるマティウスとチトセのイベントを見る
□	すべてのものに祝福を	3	チャートNo.029(→P194)で、マティウスを倒してルカが創世力を発動するイベントを見る
□	バルカンについて	0.5	【SKIT125】バルカンについて(→P312)を見る
□	なぜ天空城は残っているの?	0.5	【SKIT187】なぜ天空城は残っているの?(→P313)を見る
□	天上について	0.5	【SKIT054】天上について(→P310)を見る

チェックボックス	名称	達成率	条件
□	魂の管理者 死神	0.5	【SKIT057】魂の管理者 死神(→P310)を見る
□	信仰を集めてどうするの?	0.5	【SKIT055】信仰を集めてどうするの?(→P310)を見る
□	なぜ創世力を守っていたの?	0.5	特殊会話イベントNo.002(→P192)を見る
□	ラティオとセンサスの違いって?	0.5	【SKIT043】ラティオとセンサスの違いって?(→P310)を見る
□	魔王…?	0.5	【SKIT103】魔王…?(→P311)を見る
□	地上嫌いのイナンナ	0.5	2周目以降限定イベントNo.001(→P323)を見る
□	アスラ初陣	0.5	2周目以降限定イベントNo.002(→P323)を見る
□	アスラと死神の関係	0.5	2周目以降限定イベントNo.003(→P323)を見る
□	イナンナの役割	0.5	2周目以降限定イベントNo.004(→P323)を見る
□	イナンナとイリア	0.5	【SKIT022】イナンナとイリア(→P309)を見る
□	イナンナの評判	0.5	2周目以降限定イベントNo.005(→P323)を見る
□	デュランダル出陣	0.5	2周目以降限定イベントNo.006(→P323)を見る
□	デュランダルとゲイボルグ	0.5	【SKIT129】デュランダルとゲイボルグ(→P312)を見る
□	デュランダルの作り手	0.5	2周目以降限定イベントNo.007(→P323)を見る
□	デュランダルの裏切り	0.5	【SKIT191】デュランダルの裏切り(→P313)を見る
□	デュランダルの信念	0.5	2周目以降限定イベントNo.008(→P323)を見る
□	デュランダルの悲しみ	0.5	2周目以降限定イベントNo.009(→P323)を見る
□	オリフィエルの使命	0.5	2周目以降限定イベントNo.010(→P323)を見る
□	オリフィエルの迷い	0.5	2周目以降限定イベントNo.011(→P323)を見る
□	オリフィエルの戦術	0.5	2周目以降限定イベントNo.012(→P323)を見る
□	オリフィエルの願い	0.5	2周目以降限定イベントNo.013(→P323)を見る
□	オリフィエルとケルベロス	0.5	2周目以降限定イベントNo.014(→P323)を見る
□	ヒュプノスの仕事	0.5	2周目以降限定イベントNo.015(→P323)を見る
□	ヒュプノスと兄	0.5	2周目以降限定イベントNo.016(→P323)を見る
□	ヒュプノスの憤り	0.5	2周目以降限定イベントNo.017(→P323)を見る
□	ヒュプノスの願い	0.5	2周目以降限定イベントNo.018(→P323)を見る
□	ヴリトラの苦悩	0.5	2周目以降限定イベントNo.019(→P323)を見る
□	ヴリトラの子離れ	0.5	2周目以降限定イベントNo.020(→P323)を見る
□	ヴリトラとアスラ	0.5	2周目以降限定イベントNo.021(→P323)を見る
□	ヴリトラ転生	0.5	2周目以降限定イベントNo.022(→P323)を見る
□	ヒンメルは天上の光	0.5	2周目以降限定イベントNo.023(→P323)を見る
□	ヒンメルの心	0.5	2周目以降限定イベントNo.024(→P323)を見る
□	ヒンメルの決断	0.5	2周目以降限定イベントNo.025(→P323)を見る
□	コーダの前世?	0.5	2周目以降限定イベントNo.032(→P323)を見る
□	マティウスの関係	0.5	2周目以降限定イベントNo.034(→P323)を見る
□	イリアのかすかな記憶	0.5	2周目以降限定イベントNo.035(→P323)を見る
□	異能者捕縛適応法について	0.5	【SKIT006】異能者捕縛適応法について(→P309)を見る
□	「無恵」について	0.5	【SKIT032】「無恵」について(→P309)を見る
□	蒸気機関について	0.5	【SKIT041】蒸気機関について(→P310)を見る
□	枢密院について	0.5	【SKIT063】枢密院について(→P310)を見る

チェックボックス	名称	達成率	条件
□	教会について	0.5	【SKIT062】教会について(→P310)を見る
□	レグヌムについて	0.5	【SKIT060】レグヌムについて(→P310)を見る
□	ナーオスについて	0.5	【SKIT077】ナーオスについて(→P311)を見る
□	東部開発について	0.5	【SKIT080】東部開発について(→P311)を見る
□	アシハラって?	0.5	【SKIT086】アシハラって?(→P311)を見る
□	ガラムについて	0.5	【SKIT110】ガラムについて(→P311)を見る
□	ガルポスについて	0.5	【SKIT130】ガルポスについて(→P312)を見る
□	地域の信仰について	0.5	【SKIT142】地域の信仰について(→P312)を見る
□	枢密院とアルカの関係	0.5	【SKIT147】枢密院とアルカの関係(→P312)を見る
□	グリゴリとガードル	0.5	【SKIT157】グリゴリとガードル(→P313)を見る
□	路線について	0.5	【SKIT152】路線について(→P312)を見る
□	レムレース湿原について	0.5	【SKIT159】レムレース湿原について(→P313)を見る
□	テノスについて	0.5	【SKIT169】テノスについて(→P313)を見る
□	天空城について	0.5	【SKIT179】天空城について(→P313)を見る
□	黎明の塔について	0.5	【SKIT193】黎明の塔について(→P314)を見る
□	銃社会について	0.5	【SKIT078】銃社会について(→P311)を見る
□	飛行船について	0.5	【SKIT195】飛行船について(→P314)を見る
□	戦争について	0.5	【SKIT197】戦争について(→P314)を見る
□	魔物について	0.5	【SKIT096】魔物について(→P311)を見る
□	ミュース族について	0.5	【SKIT028】ミュース族について(→P309)を見る
□	アスラの呼びかけ	0.5	2周目以降限定イベントNo.026(→P323)を見る
□	イナンナの呼びかけ	0.5	2周目以降限定イベントNo.027(→P323)を見る
□	デュランダルの呼びかけ	0.5	2周目以降限定イベントNo.028(→P323)を見る
□	オリフィエルの呼びかけ	0.5	2周目以降限定イベントNo.029(→P323)を見る
□	ヒュプノスの呼びかけ	0.5	2周目以降限定イベントNo.030(→P323)を見る
□	ヴリトラの呼びかけ	0.5	2周目以降限定イベントNo.031(→P323)を見る
□	僕とイリア 10	0.5	【SKIT211】僕とイリア 10(→P314)を見る
□	僕とスパーダ 10	0.5	【SKIT221】僕とスパーダ 10(→P314)を見る
□	僕とアンジュ 10	0.5	【SKIT231】僕とアンジュ 10(→P315)を見る
□	僕とリカルド 10	0.5	【SKIT241】僕とリカルド 10(→P315)を見る
□	僕とエルマーナ 10	0.5	【SKIT251】僕とエルマーナ 10(→P315)を見る
□	イリアとリカルド 3	0.5	【SKIT260】イリアとリカルド 3(→P315)を見る
□	イリアとエルマーナ 3	0.5	【SKIT263】イリアとエルマーナ 3(→P315)を見る
□	スパーダとアンジュ 3	0.5	【SKIT266】スパーダとアンジュ 3(→P316)を見る
□	スパーダとリカルド 3	0.5	【SKIT269】スパーダとリカルド 3(→P316)を見る
□	スパーダとエルマーナ 3	0.5	【SKIT272】スパーダとエルマーナ 3(→P316)を見る
□	アンジュとリカルド 3	0.5	【SKIT275】アンジュとリカルド 3(→P316)を見る
□	アンジュとエルマーナ 3	0.5	【SKIT278】アンジュとエルマーナ 3(→P316)を見る
□	リカルドとエルマーナ 3	0.5	【SKIT281】リカルドとエルマーナ 3(→P316)を見る
□	僕とイリアとスパーダ	0.5	【SKIT282】僕とイリアとスパーダ(→P316)を見る

チェックボックス	名称	達成率	条件
□	僕とイリアとアンジュ	0.5	【SKIT283】僕とイリアとアンジュ(→P316)を見る
□	僕とスパーダとアンジュ	0.5	【SKIT284】僕とスパーダとアンジュ(→P316)を見る
□	僕とスパーダとリカルド	0.5	【SKIT285】僕とスパーダとリカルド(→P316)を見る
□	僕とアンジュとリカルド	0.5	【SKIT286】僕とアンジュとリカルド(→P316)を見る
□	僕とアンジュとエルマーナ	0.5	【SKIT287】僕とアンジュとエルマーナ(→P316)を見る
□	僕とリカルドとエルマーナ	0.5	【SKIT288】僕とリカルドとエルマーナ(→P316)を見る
□	イリアとアンジュとエルマーナ	0.5	【SKIT289】イリアとアンジュとエルマーナ(→P316)を見る
□	スパーダとリカルドとエルマーナ	0.5	【SKIT290】スパーダとリカルドとエルマーナ(→P316)を見る
□	アンジュとリカルドとエルマーナ	0.5	【SKIT291】アンジュとリカルドとエルマーナ(→P316)を見る
□	僕とイリアとエルマーナ	0.5	【SKIT292】僕とイリアとエルマーナ(→P316)を見る
□	イリアとアンジュとリカルド	0.5	【SKIT294】イリアとアンジュとリカルド(→P316)を見る
□	スパーダとアンジュとエルマーナ	0.5	【SKIT295】スパーダとアンジュとエルマーナ(→P316)を見る
□	みんな仲良し?	1	【SKIT296】みんな仲良し?(→P316)を見る
□	閑話休題	0.5	【SKIT297】閑話休題(→P316)を見る
□	みんな仲良し!	0.5	【SKIT309】みんな仲良し!(→P317)を見る
□	祝! 遭遇千回記念	0.5	達成イベントNo.012(→P320)を見る
□	コンボ師範代	0.5	達成イベントNo.016(→P320)を見る
□	コンボの達人	0.5	達成イベントNo.017(→P320)を見る
□	堂々の逃げっぷり	0.5	達成イベントNo.020(→P320)を見る
□	最強の頂点、未だ見えず	0.5	達成イベントNo.023(→P320)を見る
□	最強集団	0.5	達成イベントNo.024(→P320)を見る
□	伝説の便利屋	0.5	達成イベントNo.030(→P320)を見る
□	大富豪の心境	0.5	達成イベントNo.034(→P320)を見る
□	スピードキング!!!!!	0.5	達成イベントNo.035(→P320)を見る
□	のんびりや	0.5	達成イベントNo.036(→P320)を見る
□	採掘・伐採名人	0.5	達成イベントNo.039(→P321)を見る
□	アスラの真の力	1	達成イベントNo.045(→P321)を見る
□	イナンナの真の力	1	達成イベントNo.046(→P321)を見る
□	デュランダルの真の力	1	達成イベントNo.047(→P321)を見る
□	オリフィエルの真の力	1	達成イベントNo.048(→P321)を見る
□	ヒュプノスの真の力	1	達成イベントNo.049(→P321)を見る
□	ヴリトラの真の力	1	達成イベントNo.050(→P321)を見る
□	幻のレシピ	0.5	幻のレシピイベントNo.001(→P322)を見る
□	マーボカレーを食す	0.5	幻のレシピイベントNo.005(→P322)を見る
□	霊薬キノコスープを食す	0.5	幻のレシピイベントNo.008(→P322)を見る
□	精進懐石を食す	0.5	幻のレシピイベントNo.013(→P322)を見る
□	まンかんぜんせきを食す	0.5	幻のレシピイベントNo.010(→P322)を見る
□	宮廷フルコースを食す	0.5	幻のレシピイベントNo.016(→P322)を見る
□	通称おいしおいしを食す	0.5	幻のレシピイベントNo.020(→P322)を見る
□	伝説の料理人	0.5	幻のレシピイベントNo.022(→P322)を見る

エクストラ

Tales of Innocence PERFECT GUIDE

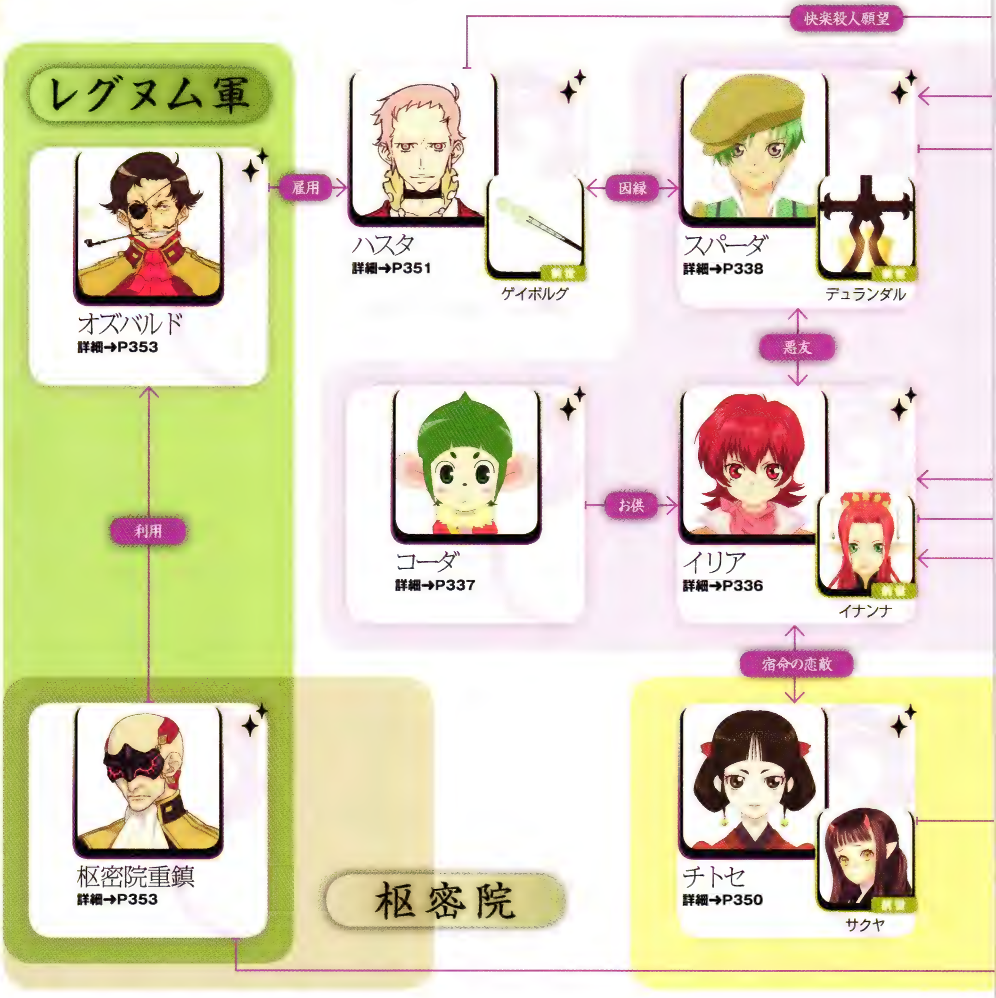
EXTRA

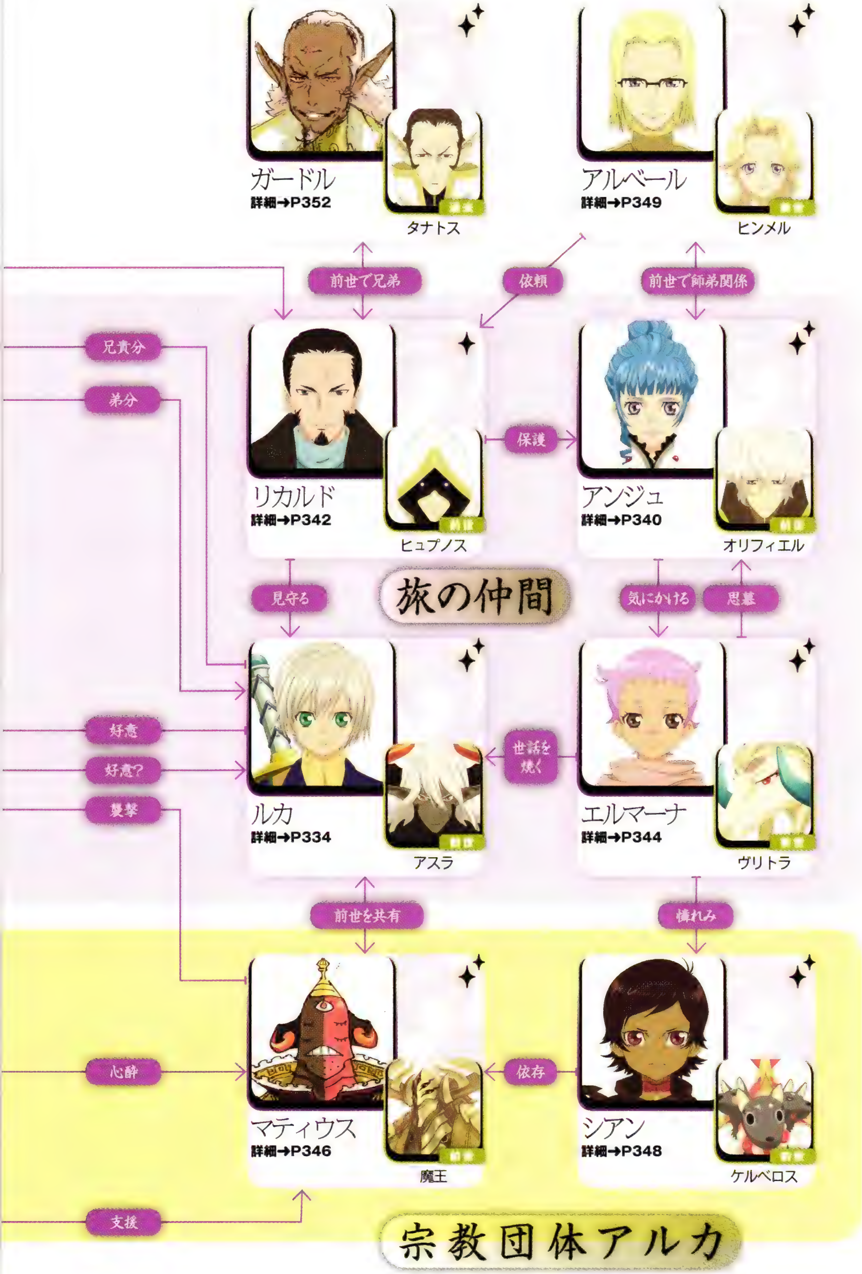
現世と前世

現世と前世を巡って交錯するさまざまな人間関係を紹介。それぞれの人物の詳細については該当ページにて解説している。

現世の関わり

戦時下にある現世では、同じ神を前世に持つルカとマティウスを中心に、仲間と各勢力の利害関係が複雑に入り乱れる。

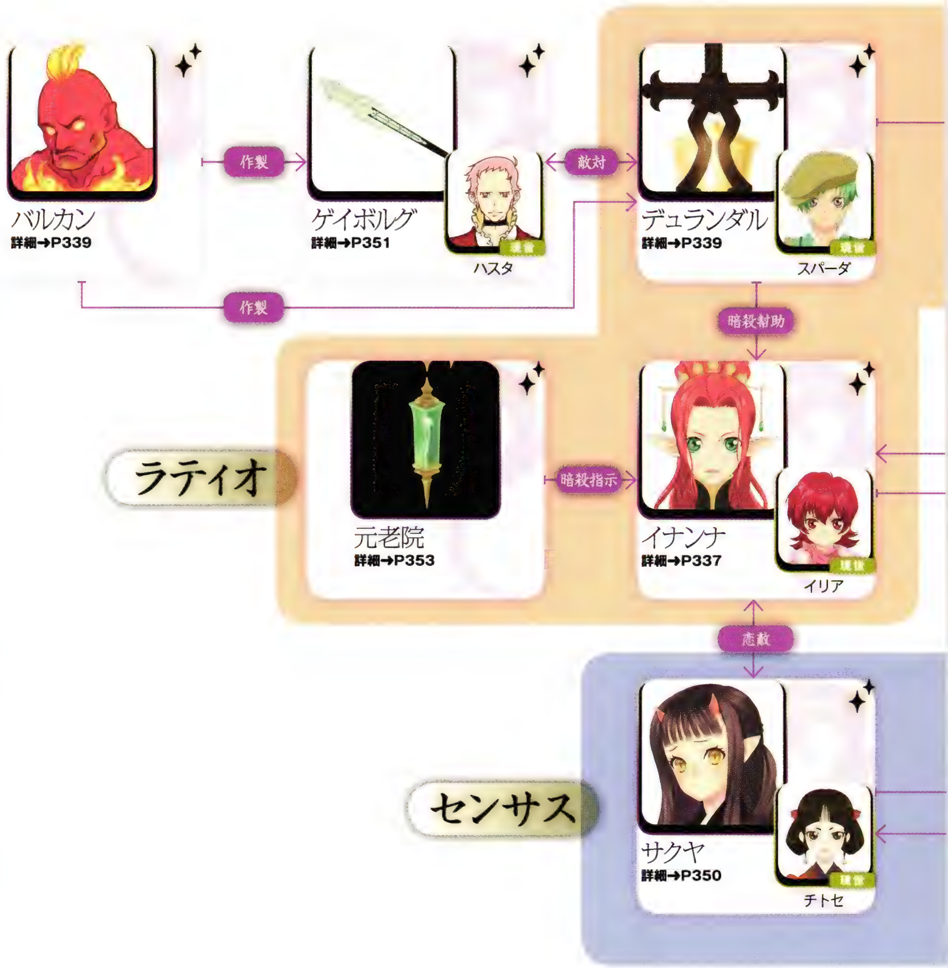


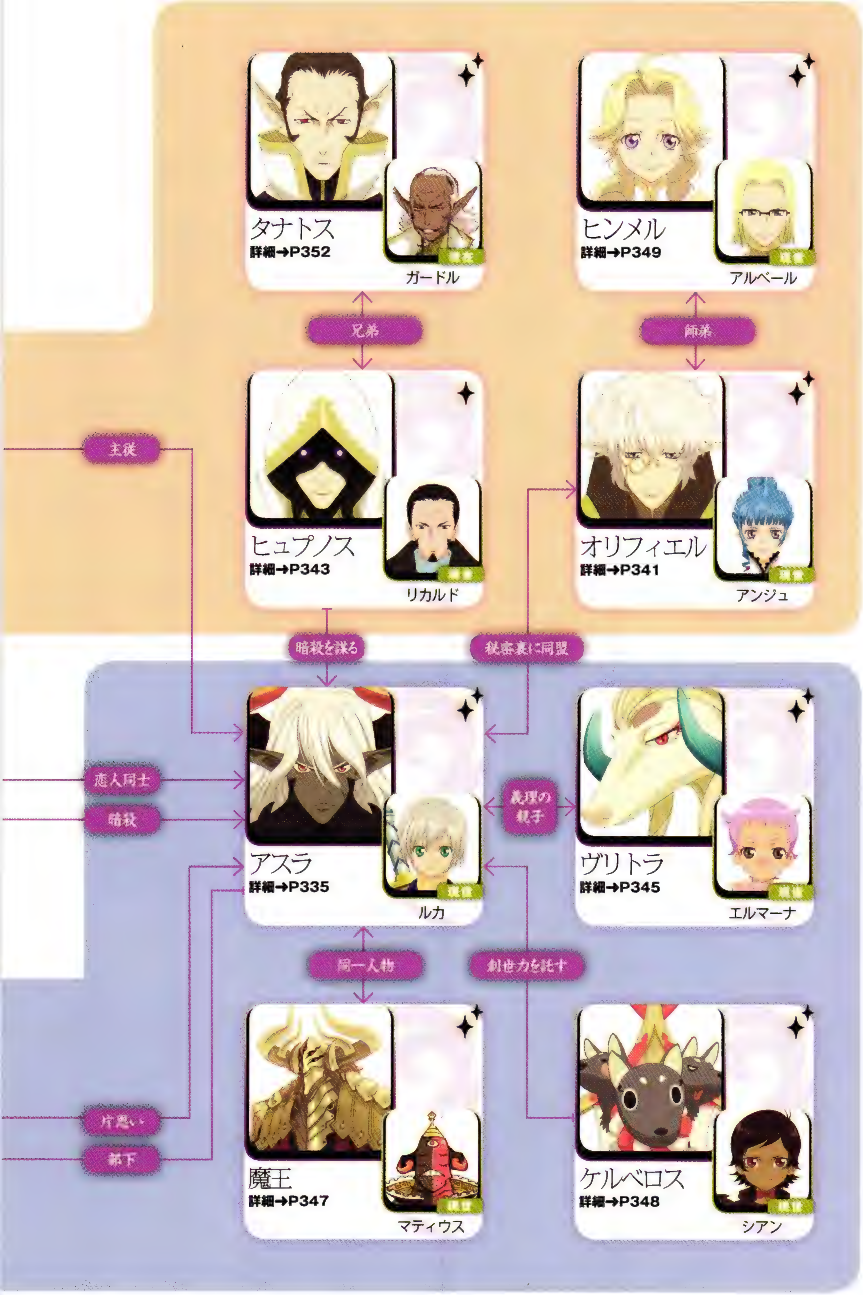


ガードル
詳細→P352
タナトス
アルベール
詳細→P349
ヒンメル
前世で兄弟
依頼
前世で師弟関係
兄貴分
弟分
リカルド
詳細→P342
ヒュプノス
保護
アンジュ
詳細→P340
オリフィエル
見守る
旅の仲間
気にかける
思慕
好意
好意?
襲撃
ルカ
詳細→P334
アスラ
世話を焼く
エルマーナ
詳細→P344
ヴリトラ
前世を共有
憧れみ
心酔
マティウス
詳細→P346
魔王
依存
シアン
詳細→P348
ケルベロス
支援
宗教団体アルカ

前世の関わり

神の世である前世では神々は対立する派閥を超え、己の理想と信念、そして愛を貫くために戦う。




タナトス
詳細→P352
ガードル
ヒンメル
詳細→P349
アルベール
兄弟
師弟
主従
ヒュプノス
詳細→P343
リカルド
オリフィエル
詳細→P341
アンジュ
暗殺を謀る
秘密裏に同盟
アスラ
詳細→P335
ルカ
恋人同士
暗殺
義理の親子
ヴリトラ
詳細→P345
エルマーナ
同一人物
創世力を託す
片思い
部下
魔王
詳細→P347
マティウス
ケルベロス
詳細→P348
シアン

ルカ

Ruca Milda

王都レグヌムの商家・ミルダ家のひとり息子。恵まれた環境で両親に慈しまれて育ったためか、気が弱く自己主張が苦手。たびたび夢に見る軍神アスラが自分の前世だと知るにつれ、かつての栄光に依存し、現在とのギャップに苦しむようになる。しかし同じ境遇にあるイリアやスパーダらとの出会いを通して、過去に縛られて生きることの不毛さを徐々に理解し、アスラが目指した「すべての人々が等しく幸せを享受できる世界」への想いを受け継ぐための戦いに身を投じる。

★Face Pattern

「行こう!」

「だって……」

「え、えええ……」

「アハハ!」

「許さない!」

「ひどいよぉ」

「そうだよね!」

「仕方ないな」

表情パターン

育ちのよさがうかがえる上品なしぐさがトレードマーク。その性格からか、満面の笑顔よりも涙を浮かべたり落ち込んだりしているほうがさまになる、根っからのいじられタイプ。

✷ルカの前世:アスラ Asuras

天上界の一派閥センサスの将。泥の化身として生を受けた下級神ながら、センサスの神々を率い、ついには覇権を握る。豪胆で柔軟な考えを持ち、地上に堕ちた人間を再び天に引き戻す、天地融合を目指していた。しかしラティオの刺客イナンナの剣を受け、天上の崩壊とともに命を落とす。

★Face Pattern

「愚か者が」

「ガハハハ!」

表情パターン

威圧感がありつつも、誰もに信頼するに足ると思わせる魅力に満ちた表情。豪快な笑いからは揺るぎない自信のほどがうかがえる。

全身図

巨大な角を持ち、胸元には禍々しい文様を刻む。身の丈3メートルを超える体躯を甲冑で覆った姿は、他の神々をも圧倒した。

イリア

Iria Animi

豊穣の女神イナンナの生まれ変わりとして、東部の移住開拓地に生を受けた少女。「創世力」にもっとも近い人物としてアルカ教団に命を狙われる。元来が闊達で女々しいことを嫌う性格だが、前世の記憶を取り戻してからは、女を武器に軍神アスラに言い寄る過去の自分への反発から、必要以上に粗野に振舞う。彼女にとって、嫉妬心とは悲しみではなく怒りで表わすもの。チトセとの関係をルカに問い詰める感情は苛烈を極め、素直になれない心は複雑に揺れ動く。

★Face Pattern

「イ・ヤ・よ!」

「へぇ〜」

「う〜ん」

「イシシシシ……」

「ゴメン……」

「おたんこルカ!」

「行こっ!」

「そ〜だっけ?」

表情パターン

大きな瞳が印象的なイリアは、黙っていれば相当の美人。しかしあまりにも邪悪な笑みが、顔立ちのよさを帳消しにする。スカーフは砂ぼこり避けを兼ねた東部ならではのオシャレ。

✷コーダ Coda

東部のサニア地方に生息するミュース族。おいしいもの食べたさに、勝手にイリアの旅に同行する。乾燥に強い生命力の源は底なしの食欲。大昔は神々の食料倉庫番だったが、あまりの意地汚さに地上に堕とされたのが一族の始まりであるという。

表情パターン

人語を解するコーダの表情は喜怒哀楽がじつに豊か。話題の大半は、その胃袋に収まるであろう食べ物に関することである。

★Face Pattern

「コーダはコーダだ」　「お腹空いたんだな」　「ごちそうだな!」

✷イリアの前世:イナンナ Inanna

ラティオーの美しさを誇る豊穣の女神。アスラ暗殺の命を受け、亡命を装いセンサスに下る。気高く知性に溢れ、匂い立つような容貌は、センサスの神々をも虜にした。アスラと愛を交わし合い使命との間で苦悩するも、聖剣デュランダルで彼の命を奪い、みずからもまたその刃で貫かれる。

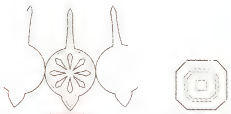
「素敵ね」　「でもこのままでは……」

全身図

表情パターン

女神の名にふさわしい輝くばかりの姿は、瞳の色と合わせた髪飾りで一層映える。陰りのある表情すら見る者を引きつけて離さない。

装身具



スパーダ

Spada Belforma

レグヌムの大貴族ベルフォルマ家の七男。末子ゆえにろくに目もかけられず、放任されて育つ。また剣の腕に優れていたことから兄たちの不興を買って命を狙われるなど、家庭での居場所を見出せずにいる。そんな家風を嫌いながらも、身体に流れる血には強い誇りを持っており、家訓さながらに義に篤く、騎士道精神を貫いている。前世で聖剣デュランダルとして、アスラに数多の勝利をもたらしたように、現世でもやがてルカとの間に無類の信頼関係を築く。

★Face Pattern

「痛い目見るぜ!」

「しゃあねぇなあ」

「水くせぇなぁ」

「くそっ」

「あァン!?」

「おうっ」

「三途の川渡るか?」

「ぐひひひひひ」

表情パターン

名家の男子とは思えない腹黒い顔つきには、家出先の下町で培った口と素行の悪さがにじみ出る。紳士のトレードマークである帽子すら、彼が被ると不良少年の覆面アイテムに。

✷スパーダの前世:デュランダル　D u r a n d a l

鍛冶の神バルカン最後の作である聖剣。イナンナがアスラの下に送り込まれる際に伴われてアスラに献上され、センサス軍を勝利に導く立役者となった。神々の葛藤や混乱、迷いをつぶさに目にしながらも、剣は人に使われる道具だという信念を最後まで覆さず、アスラを討つ武器としてイナンナに振るわれ、天の崩壊とともに滅びる。

柄部分詳細

発光するクリスタルを、鍔と一体化した黒い鋼の刃が覆うデザイン。裏側の装飾がわずかに透けて見え、非常に美しい。

アスラとの対比

使い手によってサイズが変化し、アスラが使用する場合は彼の身長とほぼ同じになる。ただ振るうだけでも卓越した技術が問われる。

★Face Pattern

「我は道具だ」

表情パターン

活人剣であるため知能や感情を備えてはいるが、見た目からそれを判断することは難しい。刀身の輝きにかろうじて意志が読み取れ、秘めた力の大きさもまた感じることができる。

バルカン

デュランダルを生んだ鍛冶の神。世の理を制する「正しい強さ」を求めて鍛え上げた。ゲイボルグを生み出したのも彼である。

アンジュ

Ange Serena

★Face Pattern

「困ったなぁ」

「よろしくね」

「かわいそうに」

「ダメよ!」

「この舌触り……」

「おいし♥」

「いけないのよ」

「ダイエット……」

「無恵」によって権威が失われつつある教会で、数々の奇跡を起こす聖女。説教牧師という肩書きから受ける堅物なイメージとは裏腹に、本音と建前を使い分ける世渡り上手。その如才なさは前世オリフィエルに通じる部分があり、彼を処世術の師と仰いでいる。読書、スイーツ、省エネ活動が人生を支える3つの柱で、「動かずやせる」のが夢。なお前世の因縁はあくまで過去のものと割り切っているが、天空神ヒンメルの死にだけは、今も重い罪の意識を抱いている。

表情パターン

聖職者として清貧・潔白を身上にするアンジュは、喜怒哀楽の表現もやや控えめ。間近で見るとわかる程度の薄化粧が、20歳を迎えた大人の女性としての魅力を引き立てている。

アンジュの前世:オリフィエル　Orifiel

ラティオの元老院に仕え、天空神ヒンメルの教育係でもあった軍師。誰も予測し得ない数々の奇策を編み出す稀代の策士で、センサスとの戦いではその才が遺憾なく発揮され、敵将アスラをもうならせた。先見の明を持つアスラに天上界の展望を見出し、次代を担うヒンメルを引き合わせようと画策する。ヒンメル亡きあとはアスラの下に下り、センサスの一員としてアスラとともに天上の改革を目指す。

全身図
ラティオ軍を率いる有能な軍師らしく、指揮杖を手にするオリフィエル。普段は腰元の金具に引っ掛けて携帯している。

★Face Pattern

「いいでしょう」

「困りましたね」

表情パターン
多くの兵と民たちの命を預かる立場として、努めて感情を表わさない。右目に添えた金のルーペが知的な雰囲気を一層際立たせている。

リカルド

Ricardo Soldato

ガラムの山間部に本拠地を置くガラム傭兵部隊の一兵士として、己の体と腕だけを頼りに戦場をくぐり抜けてきたつわもの。仕事と名がつけばどんな相手であっても命を奪うことも辞さない一方で、不器用ながらも情に篤いという二面性を持つ。前世は死神ヒュプノスで、唯一の肉親と慕った兄神タナトスへの想いは転生した現在も変わらない。そのため時を超えて生き長らえる非情で傲慢なかつての兄に、反発を覚えながらもその因縁を断ち切れずにいる。

★Face Pattern

「……貴様!」

「準備はいいか」

「詮無いことだ」

「マセガキが」

「す……すまん」

「くだらんな」

「兄者!」

「納得できんな」

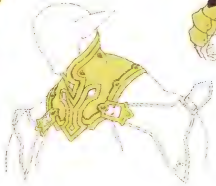
表情パターン

額に刻まれた大きな傷から強面と見られがちだが、じつは端正な顔立ちの美丈夫。頬や顎のヒゲにもこだわりがあり、女性を嫉妬させる黒髪ともども、毎日の手入れを欠かさない。

リカルドの前世:ヒュプノス Hyupunos

地上の人間の魂を狩る「死神」の役目を負った神。兄神タナトスとの訣別の原因となった人間に強い不信を募らせていたため、その不満を元老院につけ込まれ、アスラを討つという密命を受ける。単身センサスに乗り込むが、アスラによって返り討ちにされ、センサスの地に斃れた。巨大な鎌を振るう姿は現在もなお、死の象徴として語り継がれている。

全身図



素顔

★Face Pattern

「黙れ!」

「私に殺されろ」

表情パターン

フードの奥からのぞく鋭い眼光が威圧的。だが大きく歪んだ口元からうかがえるのは、職務ゆえの非道さよりむしろ直情的な性格だ。

エルマーナ

Hermana Larmo

★Face Pattern

「おおきに～」

「どないしよ……」

「自分、シバくで」

「まあ、エエやん!」

「ホンマにええのん?」

「そらアカンわ～」

「ごっつウマイな!」

「アホちゃうか」

野盗と化した王都兵によって両親を殺されて以来、レグヌム下町の路上で暮らす少女。同じ境遇にある幼い子供たちからは母親のように慕われ、彼らを養うため、時には率先して犯罪に手を染めている。天上界の神々の祖にして、覇王アスラの養母としても知られた龍神ヴリトラを前世に持ち、誰彼ともなく世話を焼きたがる面倒見のよさは前世譲り。苦境の中で生きてきたため世の世知辛さを身に沁みて理解しており、半端な大人よりもよほど人生に達観している。

表情パターン

見た目自体はあどけない13歳の少女らしく、その感情表現はじつに豊か。ただし世間をなめ切った頼りない大人には、皮肉たっぷりの呆れ顔と、辛辣なセリフがお見舞いされる。

✷エルマーナの前世:ヴリトラ V r i t r a

天上界において、創造神・原始の巨人から生まれた神の始祖。のちに誕生する神々とは比較にならないほどの長寿を誇り、また天の開闢を知るにふさわしい知性と博識で知られる。天上界が滅びたあともただひとり生き続け、我が子さながらに愛を注いだ、軍神アスラの転生を見届けた。

→アスラとの対比

ラティオの神々を震撼させた龍神の雄姿。アスラが乗るときにはたてがみを手綱代わりにする。

★Face Pattern

「名乗れ」

「愚かな……」

→表情パターン

幼少のアスラに礼儀作法から軍略まで叩き込んだ賢母は、立ち居振る舞いも極めて知的。切れ長の瞳に神々への慈しみが見て取れる。

「子供じゃのう」

「痴れ者が」

「口惜しや……」

「善きこと」

マティウス

Mathias

宗教団体アルカの教祖として、転生者から崇められる少女。とある寒村に生まれるが、強い超常の力・天術を持つことから王都兵に追われ、一個小隊を壊滅させ逃亡。その報がきっかけとなって枢密院に見出される。創世力を得るため表向きは枢密院に従うが、実際は忠実な臣下をも謀り、ひたすらに世界の破滅を願っている。前世をルカと分かち合う「魂の半身」同士で、魔王として君臨したアスラの無慈悲さ、そしてイナンナに誅された怨恨や絶望を色濃く受け継いだ。その悲しみの大きさゆえ、アスラが願った天地融合の願いに反発するかのように、強い破滅願望に支配されている。

装身具・素顔の詳細

教祖としての威光を知らしめる豪奢な装身具の数々。不気味な仮面の下には、イナンナへの恨みがみずからの顔にその証を刻ませたという、彼女と瓜ふたつの凄みのある美貌が隠されている。

全身図

装身具

肌の文様
肩から胸元にかけての文様は、アスラがみずからの身体に刻んでいたものと同じ。女性らしい華奢な体つきだけに、その禍々しさが際立つ。

形態変化後の姿
前世の力を解放した姿。下半身や角の様子に、アスラであったころの面影が色濃く見える。手にするのは彼女の力で具現化したデュランダル。

マティウスの前世:魔王 Asuras the Devil

天上を統一した覇王としてのアスラの姿。厳格な専制政体を実現するため、仮面によって正体を伏せ、王者の威厳をも引き立たせた。悲願であった天地融合を創世力に願うも、イナンナの突き立てたデュランダルに貫かれ、彼もまたイナンナを道連れに、ともに命を落とす。現在「天に君臨した神の王」として各地の民間伝承に残っているのは、この創世力を手にしたときの、魔王としてのアスラである。

全身図
禍々しい仮面と長いマントで全身を覆った魔王の姿。腕の形や裾からのぞく尾によって、かろうじてアスラであることが見て取れる。マント裾の刺繍は天上文字による「魔王」の装飾。

シアン

Sian Tenebro

「転生者だけの理想郷」に魅せられ、アルカ教団に入信した少年で、前世は創世力の番人ケルベロス。転生を果たす際に魂が人間と2匹の犬に分かれ、母親の胎内から犬たちとともに生まれたことから、忌み子として愛犬ケル、ベロともども迫害を受け続けてきた。自分を理解する素振りを見せるマティウスに心酔するも、その真意を知りやがて離反する。

★Face Pattern

「寄越せ!」　「な、なんだよう」　「バカにするな!」

表情パターン

虚勢を張る口調やしぐさは、誰にも頼らず生きてきた自負と劣等感から来るもの。だが照れる様子に歳相応の幼さが見える。

シアンの前世:ケルベロス Cerberus

創世力の番人として生み出された3つ首の魔獣。途方もない転生をくり返しながら、創世力の安置場所に縛られて生き続けた。その果てのない宿命から、彼のいた場所は「地獄の入口」とも呼ばれる。何度も生まれ変わるため容貌はまちまちで、アスラに創世力を譲り渡したときには仔犬の姿。ただし見た目によらずその能力は番人にふさわしいものである。

★Face Pattern

「待ってたわん」　「おいしいわん～」　「出直して来いわん」

表情パターン

過酷な宿命を背負う番人とは思えない、じつに愛らしい姿。本人の趣味なのか、なぜかおめでたい雰囲気漂う紅白の注連飾りが特徴的。

アルベール

Albert Grandeioza

北の大国テノスの軍師として活躍する貴族。ヒンメルであった前世において、天上界の改革を願う志半ばで命を落とした無念から、ラティオの転生者のみによる理想郷の創造を目指す。前世の記憶に基づいた革新的技術を軍設備に導入しており、創世力や空に残る天空城の探索という個人的な目的だけでなく、テノス軍の躍進にも多大な貢献を果たしている。

★Face Pattern

「やあ!」 「困ったね」 「バカにするな!」

表情パターン

町中の女性を虜にする涼しげな表情。教養あふれる貴族的な微笑みの中にも、思惑を容易に読み取らせないしたたかさが見える。

アルベールの前世:ヒンメル Himmel

天上界を支える天空神として、元老院の手で創り出された存在。生まれながらに王にふさわしい美貌と風格を備え、柱の役目を担うべく転生をくり返す。元老院の下で特権階級による支配を由とする教育を受けるが、師事したオリフィエルの影響により、アスラの革新的な思想に傾倒。権威の失墜を恐れる元老院によって幽閉され、やがて命を奪われる。

背面

★Face Pattern

「信じてるよ」 「そんな……!」

表情パターン

王となる威厳を備えつつも、表情は未だあどけない。輝くばかりの金髪と透けるような白い肌は、イナンナ以上に神々を魅了する。

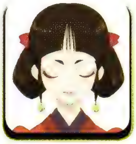
チトセ

Thitose Cxarma

アルカ教団の信徒で、ルカを教団に引き入れようと画策する少女。古くからの側近としてアスラに仕えた前世そのままにマティウスに絶対の忠誠を誓い、己の想いが受け入れられずともなお、一心に愛を捧げている。アスラを籠絡し手にかけたイナンナへの恨みから、ルカと同道するイリアを目の敵にし、前世のしがらみにこだわらない彼女を強く非難する。

★Face Pattern

「あなたは強いわ」



「マティウス様……」

「参りましょう」

表情パターン

女性らしい仕草の中にも、どこかしたたかさがのぞくチトセの表情。鈴の飾りや目元を強調した化粧は、出身地アシハラ独自のおしゃれ。

チトセの前世:サクヤ

Konohanasakuyahime

天上を芳醇な香りで満たす花の精。アスラに恋焦がれ忠実な臣下として仕えるが、「花と契ると短命になる」という己の身にまつわる謂れを苦にし、イナンナの登城によって身を引く。ラティオとの戦争、天上統一など、天上界の情勢をアスラのそばでつぶさに目にし、彼の暗殺事件についても強く心に残したまま転生したことで、過去の想いに縛られる。

表情

背面

ハスタ

Hasta Ekstermi

ガラムの傭兵部隊に所属する槍使い。レグヌム軍のオズバルドに雇われ、枢密院の手先としてルカたちに奇襲を仕掛ける。魔槍ゲイボルグとしての前世の記憶を取り戻したことから快楽殺人的な嗜好に目覚め、転生者同士の関係や過去の因縁を超えて、無差別な殺戮に興じている。性格さながらの冷酷な笑みと、本意を悟らせない支離滅裂な言動が特徴。

全身図
愛用の槍を構えるハスタ。レースをふんだんに使った愛らしい服装とのギャップが、かえって彼の不気味さを際立たせる。

ハスタの前世:ゲイボルグ Gae Bolg

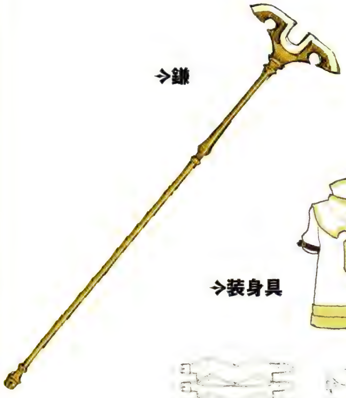
鍛冶の神バルカンが鍛えた武具のひとつで、「より簡単に殺せる武器」を求めた結果生まれた。ひたすら魂を屠ることに固執し、また使い手がみな非業の死を遂げたことから、魔槍の名で天上界の神々を恐怖に陥れる。軍神アスラの手にするデュランダルに敗れたことを何よりの屈辱として、ハスタとして転生したあとも恨みを晴らすべくスパーダを追う。

アスラとの対比
魔槍と呼ばれるにふわさしい巨大な姿は、デュランダルと対になる意匠が凝らされている。青白いクリスタルの刃が不気味なほどに美しい。

ガードル

Gardle

天上崩壊を逃れ、地上で生き続ける神。元は人間の魂を狩る死神だが、天を捨てたことをきっかけに人間に紛れ、グリゴリ族の里を興す。前世の血縁を理由にリカルドを懐柔し、一時は彼にルカたちを裏切らせた。独善的な理由で創世力を求める転生者を危険視し、また神代の人間への過剰な愛から、神の血を引くグリゴリ族による転生者排除を目指す。



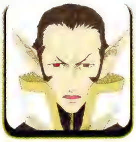
→鎌

→装身具

ガードルの過去の姿:タナトス Tanatos

兄弟神ヒュプノスとともに魂を狩る死神。天を捨てて人間の娘との愛を選び、彼女との間に幾人もの子をもうける。子孫には神の血とともに人間の持つ天術を制御する技をも伝え、天上崩壊のあともグリゴリ族として血脈を維持してきた。現在は「ガードル」を名乗るが、容貌の変化は転生ではなくあくまで老いによるもので、正真正銘の神本人である。

★Face Pattern



「退け」

「仕方ないのだ」

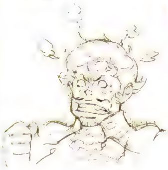
→表情パターン

冷静沈着という言葉が似合うタナトスの表情。厳しい顔つきの中にも、どこか愛を貫いた彼らしい、優しげな雰囲気が漂う。

オズバルド Oswaldo Fan Kruela

枢密院に取り入るレグヌム軍将校。転生者の持つ異能の力を動力源とした、新兵器の開発に携わっている。出世欲にまみれた俗物ゆえに枢密院からは重宝がられており、自身もまたその信用を隠れ蓑に、枢密院を出し抜こうと画策する。

表情

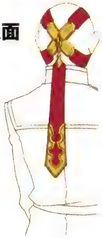


服装

枢密院 the Privy Council

レグヌム政府や教会を裏で操る組織。神代の伝承と創世力の存在とを知り、特権階級の支配による「楽園」の実現に傾倒する。世論操作の組織としてマティウスを教祖に据えたアルカ教団を支持し、神々にまつわる情報を得ようと目論む。

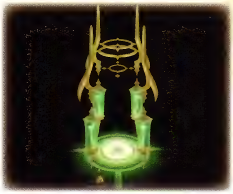
仮面



背面
メンバーらが身につける仮面は頭全体を覆うデザインで、拘束具のような印象さえ与える。

元老院 the Senate

神々の時代、ラティオの人々を統括した最高組織。敵対勢力センサスの将アスラを討つため、イナンナを刺客として送り込んだり、天空神ヒンメルを幽閉・暗殺するなど、権力を守るためには手段を選ばず、戦争末期には権威は失墜した。



全体図
4人の高等神はそれぞれ777柱の神の精神集合体。みずから天上のシステムの一部として機能する。

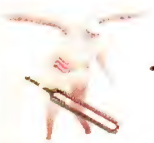
天上界の歴史と構造

はるか昔、天上に存在したという神々の世界。
空の上で暮らした神が織り上げた歴史は、現在の世界の礎となっている。

✱神々の誕生

天上界に生きた、現在では「神」と呼ばれる存在は、元をたどればたったひとり、「原始の巨人」と呼ばれる創造神に行き着く。原始の巨人はその体から神や大地を次々に生み出し、天上界は豊穣の大地となった。やがて神からだけでなく自然界の物質や現象そのものも、それらを司る新しい神を創り出し、天上界はさまざまな生まれを持ち、多様な容姿と能力を持つ神が存在するようになったのである。神は現在の人間に近い姿を持つ者がいる一方で、獣のような姿の者、あるいは物質そのものを象った神々もいた。一般的に高い神格を持つ者ほど結晶体や球形などシンプルな姿になるとされ、そのような高位の神を中心に、天上界の秩序が作られていった。

◇一般的な民

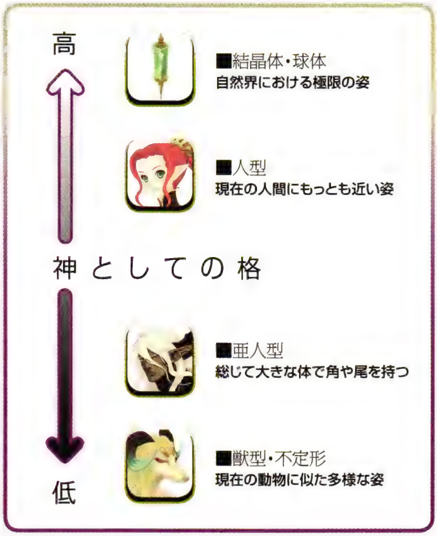


●センサス

●ラティオ

下級の民たちはかろうじて四肢を持つものの、一部の感覚器が発達していないことが多い。

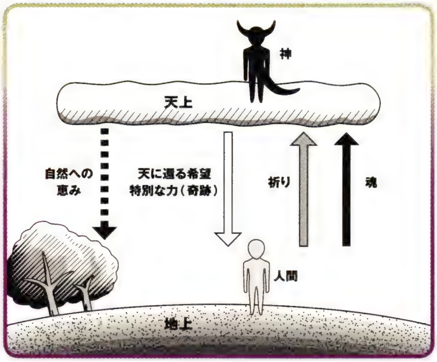
◇神格と容姿



✱天上界維持のシステム

繁栄を極めた天上界では、優れた秩序を保つため、罪を持つ神を天上界から追放するようになった。この「神」の資格を奪われ地上に堕とされた存在こそ、現在の人間の先祖である。罪を悔い改め再び天に還ろうと、人々が神に捧げた祈りは、天上界維持の力となった。そのため神は祈りの力をいつまでも得るために、わずかばかりの恩恵と力とを与えたのである。この仕組みは長く神々に支持され、さらなる力を得るために魂さえ奪うこともあり、その機能は今日まで「死神」の存在として語り継がれている。なお現在「無恵」と呼ばれる、人々が持つ奇跡の力が薄れている状態は、のちに述べる天上崩壊によって、このシステムが消滅したことによる。「無恵」は本来の教義を忘れた教会への神の罰だとの指摘もあるが、実際には神の世界が失われたことによって、地上の在り方自体が変化したことの現われなのだ。

◇天上界維持の仕組み



✷天上界の分裂

天上界の歴史と構造

人の祈りと魂で支えられた天上界は、やがて思想の違いからふたつの派閥に分裂する。センサス、ラティオという名で呼ばれたそれぞれの集団は、特に人間への対応を巡って対立した。人間はもはや搾取される存在であるというラティオの考え方に対し、センサスの神々は、本来はともに神同士だとして、共存を提唱したのである。この対立はやがて両者の戦争にまで発展、センサスは軍神アスラが、ラティオは4人の元老院が、それぞれの組織を指揮し、万物の願いを叶える「創世力」を得ようと争った。そして天上界はセンサスのアスラの下、統一がなされることになる。

◇センサスとラティオの違い

	センサス	ラティオ
組織のあり方	・社会的な結びつきは薄い	・規律を重んじる組織的な社会を形成
指導者	・軍神アスラ、のちに魔王	・元老院
人間に対する考え	・元は同じ神 ・天上も人間によって支えられている	・罪を犯した者は神ではない ・人間は搾取されて当然である
天上界に対する考え	・地上を再び引き戻し天地の融合を	・さらなる厳格な階級社会を

◇元老院

↑ラティオのすべてを管理・運営する、4人のメンバーで組織される元老院。ラティオの象徴でもある天空神ヒンメルを暗殺してでも権威を失うまいとあらゆる策を巡らした。中央下に控える軍師オリフィエルと比較すると、彼らの大きさ、そして威圧的な雰囲気がよくわかる。

◇幽閉されるヒンメル

↑魔法陣と手枷によって力を封じられたヒンメル。ラティオの監視下にありながらセンサスに傾倒したため、元老院によって暗殺される。

✷天上統一と崩壊

天上界の歴史と構造

センサスが覇権を握った天上界は、魔王と名乗りを変えたアスラが君臨する。しかしこの時代は長くは続かなかった。彼が行なった創世力の行使によって、天上界は崩壊してしまったのである。魔王、すなわちアスラは、天地の融合による世界の繁栄を願い、それを叶えるためにラティオと戦い、創世力を得たはずだった。にも関わらず天上界すべてが失われてしまったのだ。天上崩壊こそアスラの本心だったのか、それとも事件は何らかの原因による不慮の事故だったのか。その謎はアスラの魂を受け継いだ「転生者」がこの世に誕生するまで、明かされることはなかった。

創世力とは何か

手にした者のすべての願いを叶えるという究極の存在、創世力。
天上を滅ぼしたその力は本来はその名のとおり、「創り出す」ものだった。

✷創世力の誕生

どんな願いをも叶えるとして、神々に崇められ、珍重されてきた「創世力」とは、神と天上の世界を生んだ、原始の巨人が創り出したものである。みずからの肉体から天上界の大地そのものと神とを生んだ原始の巨人は、それに先立ち、永い孤独の時間を過ごしていた。そのときの伴侶を求める気持ちが純粋な「力」として物質化されたのである。そのため創世力は本来、何かを生むもの、そしてそれによって人々の心を繋ぐものだ。だが過去に使われた例としては、「人間」を堕天させるために、その檻としての地上の世界を創ったとき、そして魔王によって天上が崩壊させられたときの二度。これらはともに創世神の意図、そして本来の創世力の在り方とは乖離していると言わざるを得ない。

◇原始の巨人が生んだもの

頭	◆神の体 天上界を支える命の起源となる。神の始祖・龍神ヴリトラなどを生み、そこから次代の神が栄えた。
体	◆天上界の大地 天上界を形作る大地を生み出す。緑、水、大気など、自然環境はさらにそれ自体が神を創り出した。
心	◆創世力 原始の巨人の意志そのもので、多くの命を育む心が形となる。すべての願いを叶える力が結晶化した。

✷創世力の解釈

創世力はその強大な力ゆえに、万人が易々と行使できるものではなく、その使い方は寓話じみた形で神々に伝わっていた。過去に地上を生み出すため、一度用いたことがあるラティオの神は、方法をある程度具体的に継承しようとしていたものの、それでも「献身と信頼の証を立てる」という曖昧な言い回しに留まっている。一方センサスの神々の間では「使用者の最も愛する者を犠牲にする」とされ、力の見返りに多大な犠牲を強いる、非常に物騒なものと捉えられた。いずれにせよ力に見合う知識と知恵を持つ者でなければ、その行使にたどり着くことすら叶わなかったのだ。

✷番人ケルベロス

万能の力を持つ創世力は、その番人たる魔獣ケルベロスによって守られてきた。ケルベロスは3つの首を持つ獰猛な獣で、ただ創世力を守護するためだけに、神々によって創り出された存在である。責務を逃れるのはおろか、死ぬまでその場を動くことすら叶わない。彼は創世力の安置された場に控え、力を求める神がそれにふさわしいかどうかを、己の牙によって見極めたのである。寿命を迎えてもなお再び蘇り、くり返し番人を務める運命を背負っており、その宿命から彼の守った場所は「地獄」と呼ばれるようにさえなった。なお転生をくり返すため、肩書きにふさわしい凶悪な容貌だけでなく、ときには愛らしい仔犬の姿をとることもあったが、その力はつねに番人にふさわしいものである。

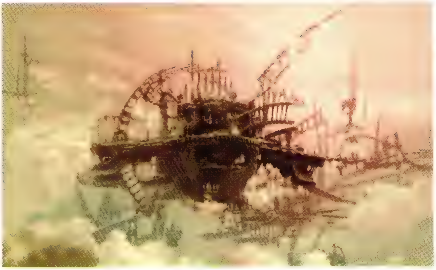
◇ケルベロス
←ひとつの体に3つの頭と意志とを備える。つねに社の中に控え、然るべき相手に託す日まで創世力を守った。

✷天上崩壊の真相

創世力とは何か

魔王アスラは創世力を以て、神と人とが共存する世界を取り戻そうとしていた。にも関わらず、実際には力の行使で天上は崩壊してしまう。この矛盾の原因は、その場に居合わせた女神イナンナの存在にある。イナンナは本来アスラの野望を阻止するために、ラティオから送り込まれた刺客であったが、敵であるアスラと深く愛し合ってしまう。そんな彼女が創世力発動を止めようとし、ふたりが刺し違えたため、「信頼を得る者同士の証を立てる」という創世力発動の条件が双方にとって成立。それぞれの命を糧に、ふたりの願い、すなわち「天地の融合」と「天地融合の阻止」が同時に実現したのである。力の歪みは天上を破壊し、天と地は現在のように誤った摂理を抱いて結合することとなった。

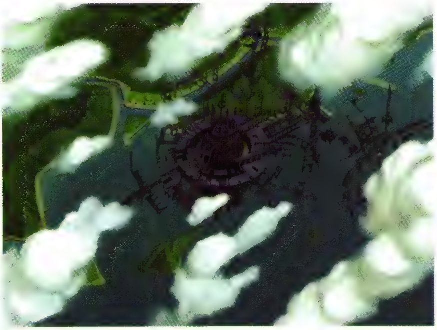
◇崩壊した天空城・1



↑アスラの居城・天空城だけは天上崩壊を免れたものの、外壁は崩れ、城を支える導力部や生い茂る樹木の根がむき出しになっている。

◇創世力発動の壁画

↑アシハラ王墓に残された壁画。アスラとイナンナが願い、魔王としてのアスラが使ったことがうかがえる。



◇崩壊した天空城・2

↑上空から見下ろした城。残った瓦礫からかろうじて当時の面影をしのぶことができる。

◇荒廃する大地

←地上は天上崩壊で恩恵を失って徐々に荒廃。また天地の歪んだ融合で、レムレース湿原などでは死んだ神が地上に縛られた状態にある。

✷現代における創世力

創世力とは何か

神の世界が消滅して以降、創世力についての知識もまた失われた。そもそも創世力の存在を知るのは、神の中でもごく限られた立場の者であり、彼らも天上崩壊や寿命によって命を落としたからである。しかし近年の研究で、一部の人々が持つ不思議な力が神の力の名残りであること、そして文献や伝承に残る神代の逸話が事実であることが明らかにされると、創世力という無類の力の存在もまた、白日の下にさらされることになったのである。現在、創世力は神々ではなく人間の社会を創り変える力として、王都レグヌムの枢密院が中心となり、秘密裏に調査が進められている。

転生と天術

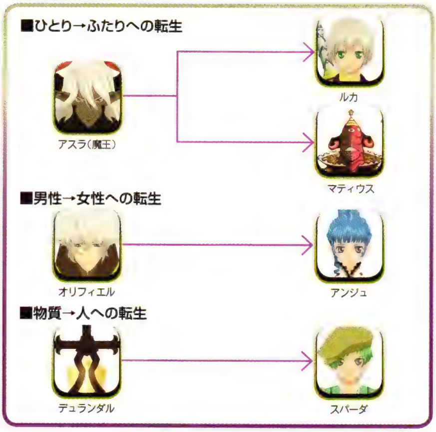
**神の魂を受け継ぐ転生者は、その記憶とともに力をも宿している。
人智を超えた神の力はときに本人の意志を超え、運命を翻弄する。**

✱転生と転生者

転生者とは神の魂を受け継いだ人間のことである。神が寿命や何らかの理由で命を落としたあと、魂が何百年何千年の時間を隔てて、人間の子の肉体に宿ることがある。このときその子は体こそ人でありながら、神であったころの記憶と力を受け継ぐのだ。これが俗に「前世に神を持つ」と言われる「転生」の状態であり、彼らを「転生者」、そして彼らが記憶とともに引き継いだ力を「天術」と呼ぶ。

転生はじつにさまざまな形で起こり、前世となる神の時代と転生後の現世とでは性別が異なる場合はもちろん、物質神が人間となることも少なくない。また多くの場合ひとつの魂はひとりの人間に宿るが、まれに魂がふたつ以上に分かれ、別の人間にそれぞれ行き着くこともある。初対面でありながら「運命の相手」と感じ、互いを伴侶に選ぶといった理屈抜きに惹かれ合う状態は、多くがこのような「元々ふたつの魂が引き裂かれた状態」であることが多い。この場合思想や立場を異にしていても、ふたりは互いに離れがたい運命によって結びつけられた状態にあると言える。

◇さまざまな転生の例

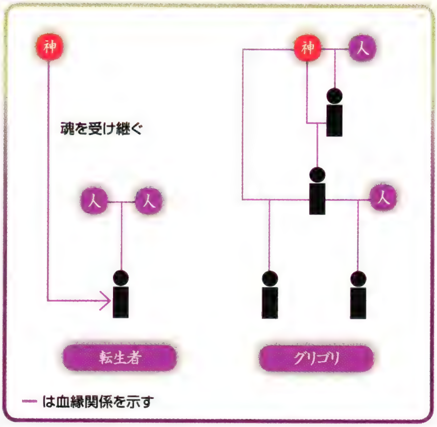


✱転生者とグリゴリ族

神の力を持つ人として、転生者のほかにグリゴリ族と呼ばれる人々も確認されている。彼らが転生者と異なる点は、血筋に共通するひとりの神を持つということ。肉体そのものはあくまで人である転生者とは違い、グリゴリ族はすべて死神タナトスを先祖に持つ、本当の意味での神の末裔なのである。そのため彼らの力は一般的に転生者の天術を上回り、また天術を抑制する術を身に着けている。これは神が人にわずかながらの力を与えた一方で、彼らを支配する立場を崩さなかったことの名残りであり、当時の知識が現代にまで継承されていることの表われでもある。

またグリゴリ族はその力を絶やさないため、人間社会との関わりを持つことはなく、独自のコミュニティでのみ生きている。婚姻関係は一族内に限られ、決して人間との間に子を設けることはない。そして何代かに一度、タナトス(現名ガードル)と交わりを持つことで、血の純血を保ってきた。彼らにとっては神の系譜を正しく伝え、神代に連なる神の社会を復活させることが存在意義なのである。

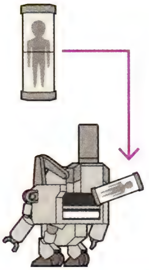
◇転生者とグリゴリの違い



✷異 能 者 捕 縛 適 応 法

転生者の持つ天術は一部の人間に与えられた「奇跡の力」と呼ばれ、長い歴史の多くの場面で重要視されてきた。しかし大国レグヌムとその周辺国家による戦争が長期化する現在では、人の身に余る力は民衆の不安をあおるとして、排斥の動きが高まっている。そのひとつが近年成立した「異能者捕縛適応法」だ。天術を持つ人々を異能の力を持つ者、すなわち「異能者」と呼び、法律の下で強制的に隔離するため、王都軍が勢力を挙げて検挙している。捕まった転生者は、天術を駆使する兵士として徴発されるか、あるいは新型兵器開発における検体となる運命にあり、特に後者については軍部の将校オズバルドによって推進され、転生者を動力にした人型兵器「ギガンテス」が実用化間近に迫るなど、人権を無視した政府の圧政が懸念されている。

◇ 転 生 者 の 軍 事 利 用



❶シリンダー内に入れる
転生者をシリンダー内で培養し動力としての力を引き出す。

❷ギガンテスの背面へ
ギガンテス背面のプラグに挿入する。一機につき最大ふたり分を動力とすることが可能。

◇ オ ズ バ ル ド
←転生者研究所で転生者たちの兵器化の適性を調査する。腰に携えた鞭に非道さが見える。

◇ ナ ー オ ス 基 地 内 部
→転生者たちの兵器化研究が進められている基地内部。検体となった人々、そして新型兵器ギガンテスの姿が見られる。

✷転 生 者 を 巡 る 問 題

前世の記憶と力を受け継いだ転生者の間には、異能者捕縛適応法以外にも、その運命がもたらす問題が存在する。神々がセンサスとラティオという、ふたつの派閥に分かれて争い、当時の激しい戦いの中で肉親や親しい間柄の仲間を失った経験は、現世の血縁や利害関係を超えて当人の精神を支配してしまう。その結果、理屈では制御し切れない争いの原因となったり、最悪の場合、過去の恨みから凶行にまで及ぶ場合すらあるのだ。これらは事情が一般に理解されることがないため、転生者がその異能の力とともに、必要以上に自分を追い詰めるという悲劇の原因となっている。

神の存在と教会の拡大

**地上に生きる人にとって、神はつねに祈りを捧げる存在だった。
だが何を「神」とするのかは、時代とともに変わり続けている。**

✷太古の神と人々

神々が天上に在った時代、地上に堕ちた人間たちにとって、神とは天上に生きる存在そのものを指す言葉だった。彼らは自分たちが受けた罪を悔い改め、再び天に還ることを願って許しを乞い続ける。神々へ向けた贖罪こそ祈りの起源であり、神は祈りに天上を繁栄させる力を見出したことで、「神に祈る人間」、「祈りの代償としての地上の繁栄と、天に還る希望」という図式が生まれたのである。人間にとって神は絶対の支配者でありながら、同時に自分たちが戻ってゆくはずの究極の姿として、畏怖の気持ちを抱いていた。

◇アシハラ王墓の壁画

←神の怒りにふれ地上に堕ちた人々を描いた絵。神の許しを乞うという、祈りの原点を記している。

✷「天上神」との訣別

神の存在と教会の拡大

時代が下り、地上に未熟ながらも文化が芽生えると、人間たちは自然界のさまざまな存在や現象の中にも神性を見出し、天の神々と同じく祈りの対象とする。それは許しを乞う気持ちを込めて捧げられたそれまでの祈りとは異なり、海や大地の恵み、実りをもたらす天候、あるいは炎や水への感謝など、暮らしに密接した事柄への具体的な願いだったのである。そして当初は天の神々の名を取って、同一視されていた自然への信仰は、次第にそれ独自のものとして発展してゆく。「水の神」や「炎の神」など、天にある「神」はそこにはいなくとも、人々は祈りの対象を求めたのだ。

神を地上に見つけた事実は、人間の天上神への妄信的な信仰を変えた。それが顕在化した事件が、現在のテノスにある「神待ちの園」での出来事である。地上に独自の信仰が生まれた結果、本当の大地母神を迎えるはずの祭壇で、降りてきた神を殺害し、実りの礎にするという儀式が行なわれたのだ。このとき犠牲になった神こそ、豊穣の女神イナンナの母親に当たる人物である。この事件が神々に与えた衝撃は大きく、神に牙を剥いた人間の行ないが遠因となり、やがて天上は崩壊する。しかしこのときすでに人間にとって実在としての神は、もはや重要ではなくなっていたのだ。

◇各地の信仰と天上神

●ヴリトラ→龍神、水の神

●バルカン→鍛冶・炎の神

●イナンナの一族→大地豊穣の神

←自然界の現象や恵みに神秘が見出されそれ自体が神と考えられるようになると、やがて本来の神とはまったく異なる独自の神として信仰されるようになった。

✱教 会 の 発 生 と 興 隆

神 の 存 在 と 教 会 の 拡 大

万物に神を求める原始的な宗教の姿は、社会の成熟とともに体系化されるようになる。なかでも神への祈りとコミュニティの運営とを一元化させたのが、現在まで続く「教会」である。もともと一地域の集団社会を円滑に導く方法論として考え出された教会の教えは、その合理性が証明されるに従って周辺地域に拡大し、やがて国家運営の中核としての地位を築いた。許しを乞う存在だった神に捧げていた祈りは、祈りという行為を含んだ規律そのものを形作る、社会的規範としての位置づけを獲得したのである。

また教会の教えは、祈りを動機づけるため、人がかつて神であったという伝承を伏せ、得体の知れない原罪のみを強調した。これによって神の時代の出来事、とりわけ天上界の存在は単なる創世神話となり、教会の定める祈りの原点としてのみ語られることになったのである。

◇ 黎 明 の 塔

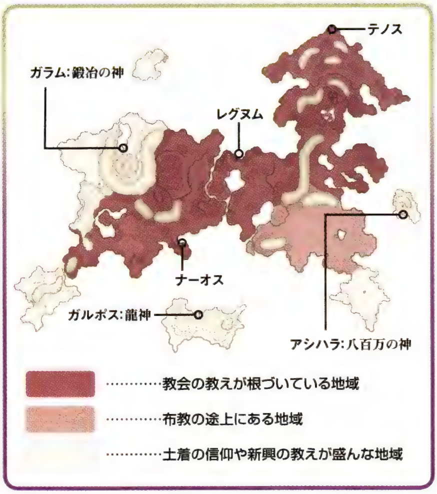
古代、天に還るために建設された黎明の塔は、人の罪の原点として教会教義に説得力を与えた。

✱布 教 の 実 態 と 土 着 の 信 仰

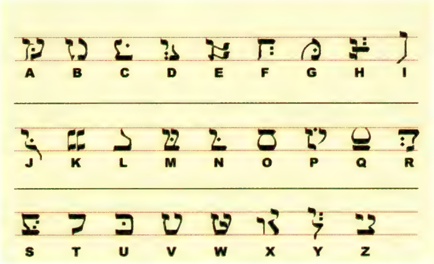
神 の 存 在 と 教 会 の 拡 大

教会は歴史の流れの中で権力の集中が問題視されることも多々あり、現在では法整備によって政治の場からは切り離されている。とはいえ長いあいだに人々に浸透した信仰は今なお大きな影響力を持ち、レグヌムやテノスといった先進国では、多くの国民がその教えに従って生活を営み、その暮らしは神の奇跡が失われた「無恵」以後も大きく変わることはない。一方で王都から遠く離れ、あるいは文化的水準が低い地域では、教会発生以前の土着の信仰が今なお根強く残る。島国であるアシハラやガルポス、大陸西部にありレグヌムと長年敵対関係にあるガラムなどでは、いずれも教会の布教活動が及ばなかったために、古の自然信仰が人々の生活に色濃く反映されているのである。

◇ 教 会 勢 力 の 分 布



◇ 天 上 文 字



↑レグヌム鍾乳洞に残る天上文字。かつて神が用いた文字は、現在地上で広く使用される文字の元となった。

EXTRA

世界の国と地域

さまざまな文化や特徴を持つ世界の国々や地域。
その町並みや人々の暮らしの中に、歩んできた歴史が垣間見える。

✷王　都　レ　グ　ヌ　ム

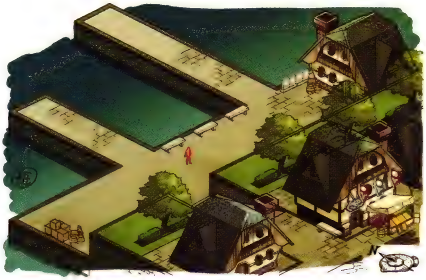
現在世界の宗主国を自認するレグヌムは、大陸中央にあった自治組織「メディウスロクス」が前身となる。教会を運営の一角として栄え、のちに周辺国が分離独立したあとも、強い発言権を持ち続けてきた。長い歴史が裏付けるように町並みは荘厳。特に王城を中心とした西のエリアは、現在でも一般人の立ち入りが制限されるほどで、権威主義の片鱗がうかがえる。また王都の名にふさわしく、公共交通機関が非常に発達しており、巨大船舶が入港できる港のほか、近年テノスとの間に敷設された蒸気機関車の駅を擁する。初めてレグヌムを訪れた人々は、歴史的建物と最先端テクノロジーとの共存、工場地域から立ち上る蒸気ガスの向こうにかすむきらびやかな街燈といった幻想的な光景に、驚かずにはいられない。近年は戦争の長期化や、異能者捕縛適応法の影響で王都兵の姿が多く見られるが、それでも市民生活は十分に安定し、大国の名に恥じない姿である。

◇王城付近の様子

↑市街地の一画、庭園風のエリアの奥は貴族の屋敷と王城がある。一般市民は立ち入ることができないエリアとなっている。

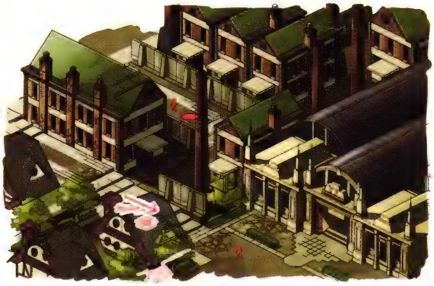
◇レグヌム国旗

←技術、兵力、信仰を表現する、太陽とグリフィンをあしらったデザイン。「メディウスロクス」とも呼ばれる。



◇レグヌム港

↑大型の定期船が停泊できる港。現在は植民地であるガルポスと中立都市マムートへの定期便が出ている。



◇駅付近の様子

←街の東側にある蒸気機関車の駅。テノスへの国際列車が出ていたが、戦争の長期化により現在は運行中止に。

城下町での暮らし

巨大な人口を抱え、上は王族・貴族から下は労働者まであらゆる階級の人々が存在するレグヌムでは、市民の暮らしぶりも多岐に渡る。中流以上の家庭が住居を構える住宅街が広がり、教育・福祉が非常に充実している様子が見られる一方で、職を求める人々が地方から数多く集まる工業地域では、下町特有の雑多な雰囲気も多分に見られる。ときには法の目をかい潜って人身売買や禁止薬物の取引が行なわれるなど、必ずしも治安がいいとは言えない部分もある。このような大都会特有の問題に対しては、宗主国の威信を賭けた早期対策が待たれるところである。

◇ルカの両親

←厳格ながらも理解ある父親と、穏やかな笑みが印象的な母親。商家の夫婦らしく、ふたりとも品のいい服装。

◇グラウンド

↑ルカたちが通う学校のグラウンド。放課後は生徒たちの遊び場として解放されている。

◇エディとニーノ

↑ルカの学友たち。いかにも下町育ちといったラフな格好が印象的。

◇フットボールユニフォーム

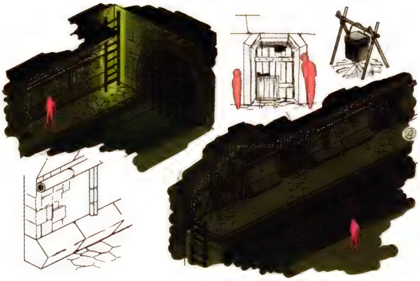
↑中流以上の家庭に育つ子供は教育環境も充実。そろいの運動着からもその様子がわかる。

◇リタとマリオ

◇商店主と用心棒

◇町の人々

←多様な階級の人間が住むレグヌムでは行き交う人々の服装にもさまざまな生活が見て取れる。



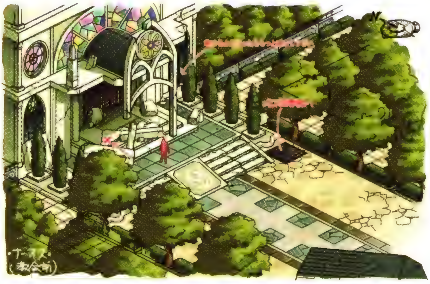
◇下水道内部

↑街の不良たちの溜まり場。内部は勝手に改装され、住み心地はばっちり。

EXTRA

聖都ナーオス

教会の権威の象徴である荘厳な聖堂を有する、「聖都」として発展した町。教会の拡大とともに敬虔な信者が移り住み、現在の町並みが形作られた。最も栄えたのは教会が大きな力を振るった数百年ほどまえで、大陸中から集う巡礼者によって、大きな賑わいを見せた。「無恵」の影響で教会の権威が衰えつつある現在でも、神の教えの中心地としての位置づけは変わらず、町の人々の信仰心は篤い。必要以上の贅沢や蓄財を避け、清貧をモットーとするナーオスの人々は、基本的には農業と最低限の商い、そして生活の一部となっている神への祈りという、非常にシンプルな暮らしによって、心の平安を得ている。また教会付属の神学校があり、未来の僧侶たちが集うことでも有名。神の道を目指す子供たちは初等教育を終えると親元を離れて教会の寄宿舎に入り、聖人・聖女になるべく学問を修める。



◇教会付近の様子

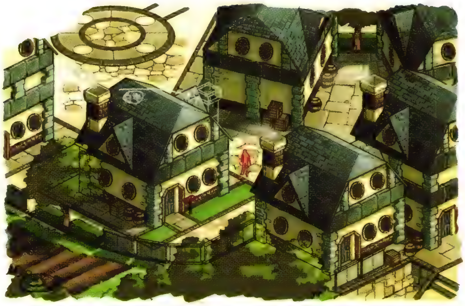
↑繊細な意匠の教会入口。アンジュによって破壊された傷痕が生々しく残る。

◇ハルトマンの自宅内部

↑簡素ながらもこぎれいな造り。壁にはレグヌムの国旗が掲げられ、ベルフォルマ家への忠誠が感じられる。

◇ハルトマン

←レグヌムの大貴族ベルフォルマ家に仕えていた伝説的執事。現在はナーオスで隠棲中。



◇住宅地

↑石畳が美しい住宅地の様子。柵の手前には耕されたばかりの畑が広がる。

◇町の人々

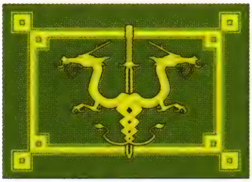
↑教会と農業が中心の町らしく、人々の身なりも質素で清潔。信仰を重んじ贅沢をさける生活がうかがえる。

✷東の国アシハラ

世界の国と地域

大陸の東に位置する島国アシハラ。かつては巨大な海軍を誇り、周辺の島々を束ねる海洋国家だったが、「無恵」と前後して起こり始めた海面上昇により、今では国土の3分の1が水没してしまった。国土と国民生産の縮小に対応するため、王都を巡る戦争には不介入の姿勢を貫いている。王都から遠く離れた島国であること、そして教会の影響をほとんど受けなかったことから、文化は他国と一線を画し、朱塗りの建築や重ねの衣服、そして魚介類の生食などで知られる。

日常のあらゆる現象や身の回りの物ひとつにさえ、神の存在を定義づける「八百万の神」の信仰があり、ひとりの神のために祈る教会の教えとは異なり、アシハラの人々は、その暮らしを多くの神によって守られているのである。

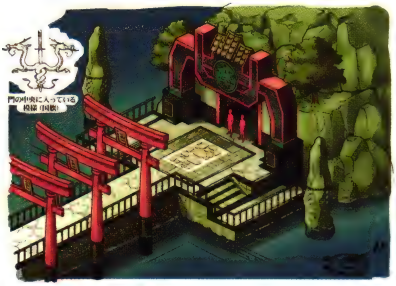


◇アシハラ国旗

←一説にはヴリトラとも言われる、一対の龍がからみ合う。封じられた剣は争いを避けることを意味する。

◇商店街

↑瓦ぶきの屋根は他国では見られない独特の建築。商店の看板はのれんとして軒に下げられている。



◇アシハラ王墓

↑代々の国王が眠る墓は海底洞窟を利用して作られている。入口を堅めるのはふたりの墓守。

◇国王ジロチョウ

→長い髭が印象的なアシハラ国王。海を見てたそがれるのが娯楽のひとつ。

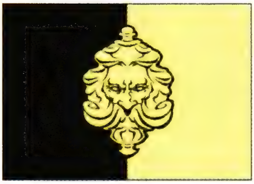
◇町の人々

←住居と同じく他国にはないデザインの衣服が目を引く。左端は王墓門番の正装。

✷西の国ガラム

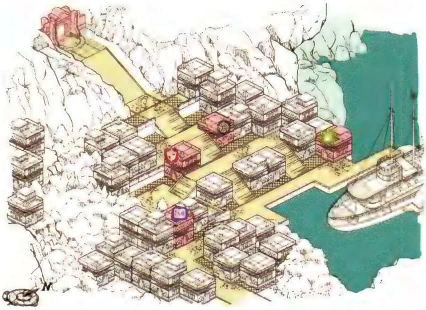
　ガラムは火山が連なる山岳地帯に築かれた国。その地層に由来する鉱物資源に恵まれたことから、古来より鍛冶や製鉄が盛ん。優れた武器の生産はそれを扱う人々をもまた呼び込み、武芸者や傭兵が集うことでも知られている。近年の戦争では、一方的に圧力をかけ権利を主張する王都に対し、大陸北のテノスと同盟を結んで対抗する姿勢を崩さない。特にガラム–レグヌムの国境地帯での戦いでは、ガラム軍や民間の私設部隊が得意とするゲリラ戦を展開し、火力一辺倒で他国を制圧してきたレグヌム軍を苦しめている。

　なお町では温泉がいたるところに湧き出ており、軍事訓練に訪れた屈強な男たちが疲れを癒したり、美肌を求める女性陣が詰めかけたりと、連日にぎわいを見せている。



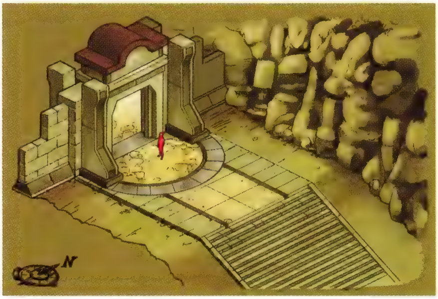
◇ガラム国旗

←獅子とも厳格な老人ともとれる意匠は火の神。火山と鉱石をイメージした2色でデザインされている。



◇町の全景と町並

←↑山の斜面を利用して階段状に造られた街。住居の壁には独特の模様があしらわれている。



◇火山口検問所

↑ケルム火山へ続く検問所。噴火の恐れがあるため許可を受けた者でないと立ち入ることはできない。

◇町の人々

↑兵士や武芸者の集まる土地柄からか、地味で実用的な衣服が主流。左端は検問所門番の制服。

✷南　の　国　ガ　ル　ポ　ス

世　界　の　国　と　地　域

南海に位置する小国ガルポスは、長く大陸の文化が流入することなく、ゆるやかな歴史が刻まれてきたが、レグヌムによって植民地化され、10年ほどのあいだに大陸文化の波が押し寄せつつある。現在は王都を中心に消費される農作物の生産を一手に引き受ける、レグヌム国民の台所。ただし王都の人間が直接村を訪れることはまれで、人々には従属意識はあまりなく、その生活スタイルも数百年間変わらない。当然教会文化の影響も皆無で、古来からの龍神信仰が今もなお大切に受け継がれている。また島の大半は手つかずの密林で、通称「ポゥじいさん」のように、人間社会を捨ててジャングルで暮らす者もいるほか、リゾート地としての評判も高く、王都のセレブたちの間で人気である。

◇ポゥじいさん

↖ジャングルで気ままな暮らしを楽しむ老人。もみあげの三つ編みは本人のコダワリによるもの。

◇村の人々

↑熱帯の気候に合わせたラフな格好。女性たちは髪を結い上げ頭頂部でまとめるのが特徴。左端は果樹園管理人。

✷商　業　都　市　マ　ム　ー　ト

世　界　の　国　と　地　域

レグヌムとテノスの国境地帯に開ける一大商業都市マムート。経済的な影響力を盾に中立を保ち、戦時下にあっても町の活気が失われることはない。破格の税金の安さで知られ、自然と世界中の人と物が一堂に集まることとなった。レグヌム～テノス間の鉄道が運行していたときには、その中継駅としての重要性も高く、両国の車両が会するということで、鉄道ファンも多く訪れ、黒煙を吐き出す勇壮な景色を楽しんだ。ほぼすべての路線が運休している現在も、運行の再開を待ちわびる筋金入りのマニアたちの姿が見られる。

◇ショップシンボル

↑武器、道具など各商店で扱う商品を図案化したもの。マムートで考案され世界中で利用されている。

◇町の人々

←贅沢は二の次、まずは商売。という土地柄は簡素な服装にも見られる。仕事のしやすさ第一の格好。

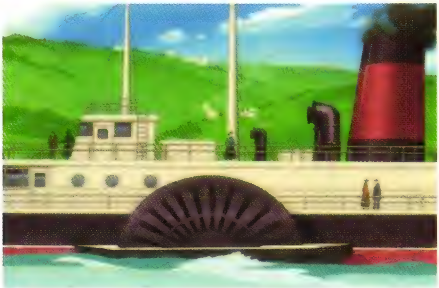
✷北　の　国　テ　ノ　ス

テノスはレグヌムと並び称される大国で、北の大地を統べる工業都市。元々は同地の石炭採取のために開発され、蒸気機関の発明によって国力を飛躍的に高めた。技術力ではもはやレグヌムをしのぎ、レグヌム軍が転生者の兵器転用を進める一方で、テノス軍も軍師アルベールを中心とした最新鋭の兵器開発に余念がない。学術都市としての色合いが強く、文化水準は高く生活は豊か。炭鉱労働者が多いために雑多な印象を受けるが、安定した暮らしが営まれ、地酒や煮込み料理などの評判は世界中で有名である。

町の東には、古代に天上神降臨の場として設けられた祭壇があり、大地母神は北の大地に生きる人間をことのほか気にかけ、たびたびこの地に降り立ったとされている。

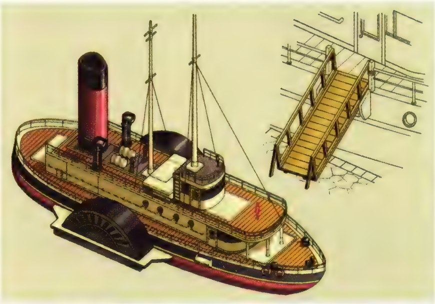
◇テノス国旗

←高い兵力を誇示する重騎士の兜のデザイン。3つの星や三角形が示す「3」はそれぞれ高貴、名誉、愛を指す。



◇入港する定期船

↑港に入る定期船の様子。吹き上がる黒煙はテノスの技術力を知らしめる巨大な狼煙のようである。



◇定期船

↑テノスの蒸気機関技術が活かされた定期船。大型化で大量輸送を可能にし、世界中を就航する。

◇定期船航路

乗船港		到着港	乗船港		到着港
レグヌム	⇔	ガルボス	ガラム	⇔	アシハラ
	⇔	マムート		⇔	ガルボス
ナーオス	⇔	アシハラ	ガルボス	⇔	レグヌム
	⇔	テノス	マムート	⇔	レグヌム
アシハラ	⇔	ナーオス		⇔	テノス
	⇔	ガラム	テノス	⇔	ナーオス
				⇔	マムート

◇町の人々

←寒冷地ゆえの暖かな服装が特徴的。薄青色が最近のトレンドである。左端は定期船乗員の制服。

✷グリゴリの里

世界の国と地域

神の血を引く「グリゴリ族」が隠れ住む、大陸北西の孤島に位置するグリゴリの里。人々は天上神の恩恵を忘れ、歴史を争いで染めてきた人間、特に転生者たちを強く嫌い、独自のコミュニティを築いてきた。当然ながら他国との交流はなく、里の名すら一般には知られていない。人間を駆逐し、神の末裔だけの地上を作る、という理想を実現するため、彼らの暮らしは戦闘訓練が中心。近年ではレグヌム軍部や枢密院と一時的な協力関係を結び、各研究施設に転生者の天術抑制のノウハウをはじめとした技術提供を行なっているが、これがレグヌム側の懐柔策であり、すでに枢密院の手駒となっているという実態に、気づいている者は少ない。

◇村の人々
↑基本的に全員が戦闘員のため身軽な服装が身上。右端は武装時の格好で、仮面と手刀を装備する。

✷サニア村

世界の国と地域

サニア村は大陸東部の砂漠地帯に存在する小集落。90年ほどまえ、国策としてレグヌム政府が移民政策を実施し、ゴールドラッシュを夢見た人々が押し寄せ、壮大な町が建築されつつあった。しかし期待されたほどの金脈がなかったこと、そして戦争が始まり政府が開発から手を引いたことでゴーストタウンと化し、現在はその一部が残るのみとなっている。

「人が天に還るために築いた」黎明の塔に近いせいか、住民には転生者が多い。そのため転生者を求めるアルカ教団に襲われるなど、単なる貧しさ以上の困難も多い。

◇イリアの両親
➜開拓地の暮らしになじんだ素朴な両親。イリアの髪は母親譲りの赤毛であることが見て取れる。

◇村の人々
←農業と開墾が暮らしの中心のため動きやすさ重視の格好。エプロンなど小物でささやかなおしゃれを楽しむ。

世界各地の気候と衣服

王都レグヌムをはじめとする大陸中心部は温暖な気候で知られるが、世界各地にはさまざまな気候が見られる。この違いは人々の衣服によく表われ、寒冷地のテノスや熱帯気候のガルポスでは、一年を通じて同じスタイルが定着している一方、四季のあるアシハラでは温度調節が容易な重ね着が主流など、服装にその土地柄をうかがうことができる。

←服だけでなく帽子や靴にもその土地の風土が影響。その土地での暮らしぶりが想像できる。

覇権を巡る勢力

大国間の戦争はさまざまな利権を巡り、長期化の様相を呈する。
そこにはこの時代に留まらず、神の世から続く怨恨と野望も潜んでいる。

✷第二次大陸戦争

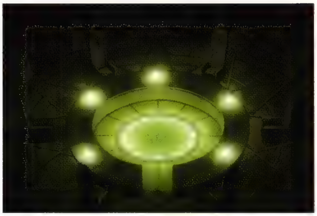
過去の国家成立の時代における大規模な戦争に対し、「無恵」を発端とした現在の戦争状態は、「第二次大陸戦争」と呼ばれる。教会権力の衰えにより地域間の結びつきが弱まったこと、そして食料自給率の低下による貿易摩擦で、利権を巡る問題が噴出したのだ。一応の統一国家だったレグヌムは、北のテノスとは鉄道権利と関税、西のガラムとは鉱山採掘権の問題によって、極めて緊迫した状況にある。

ただし戦時下とはいえ民間レベルでは十分な交易が行なわれているが、これはギルドをはじめとする商業組合の力が大きい。そのためギルド員として活動する人間は、どの国や地域でも敬意を持って迎えられるのである。

◇国境を越えた経済活動
↑戦時下であっても経済活動は盛んで、町の経済はギルド、宿屋、道具屋、武具屋の商店主が中心となり支える。

✷アルカ教団と枢密院

教会の権威が失墜した現在、それに代わる組織として注目されているのが、転生者の安寧を掲げて活動するアルカ教団である。教祖マティウスによって数年まえに興ったアルカは、迫害が激しさを増す転生者たちの身の安全を保障し、それぞれの持つ天術によって理想郷の建設を呼びかけ、瞬く間に支持を集めた。現在では黎明の塔を本拠地とし、さらに勢力を拡大すべく、各地に僧兵を派遣して転生者の確保に努めている。これらの活動が教会関係者を差し置いて、表立って行なわれていることは、転生者の力の重要性に気づいたレグヌム枢密院の協力に拠るところが大きい。マティウスは天術の謎と「創世力」の情報を提供することを匂わせ、枢密院の援助を引き出しているのだ。そのためレグヌム軍とアルカ教団は、バックに同じ「世界支配」を掲げる枢密院を抱えながらも対立関係にあり、そのことが各国の戦争上状態をより複雑なものにしているのである。



◇議場内部
↑巨大な円卓が置かれた枢密院の議場。荘厳な雰囲気が漂う。

◇枢密院重鎮
➜レグヌムの国政だけでなく世界を牛耳る6人のメンバー。素顔を見せることはない。

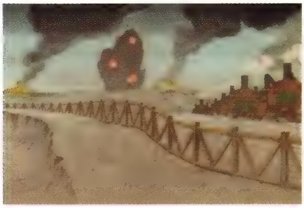
マティウスの真意

アルカ教団は一般人にとっては単なる宗教団体に、そしてレグヌム軍や枢密院にとっては「転生者狩りの実動部隊」に見える。しかし教祖マティウスの本意は、便宜上の教義「転生者の理想郷建設」でも、地上を支配することでもない。魔王アスラの転生者である彼女の目的は、天地の融合を果たせず死んだ無念とイナンナへの恨みを晴らすため、再び創世力を手にし、世界を無に還すことにある。枢密院に従順な姿勢を見せるのは、彼らがレグヌム軍のオズバルドを通して創世力の手がかりを掴んでいるからであり、マティウスにとってもまた、枢密院は手駒に過ぎないのである。

✷各　勢　力　の　動　向

覇　権　を　巡　る　勢　力

現在、特に大きな戦いとなっているのは、西の戦場と北の戦場の2ヵ所。いずれもガラム、テノスの精鋭部隊が送り込まれ、火力差や兵士の数で圧倒するはずのレグヌム軍は、膠着状態を強いられている。また東部の砂漠地域では、枢密院からの離反を目論むアルカ教団に対し、レグヌム軍が軍事介入を開始。正式に教祖マティウスの身柄の拘束と塔の明け渡しを迫るなど、各地で激しい戦闘が続いている。



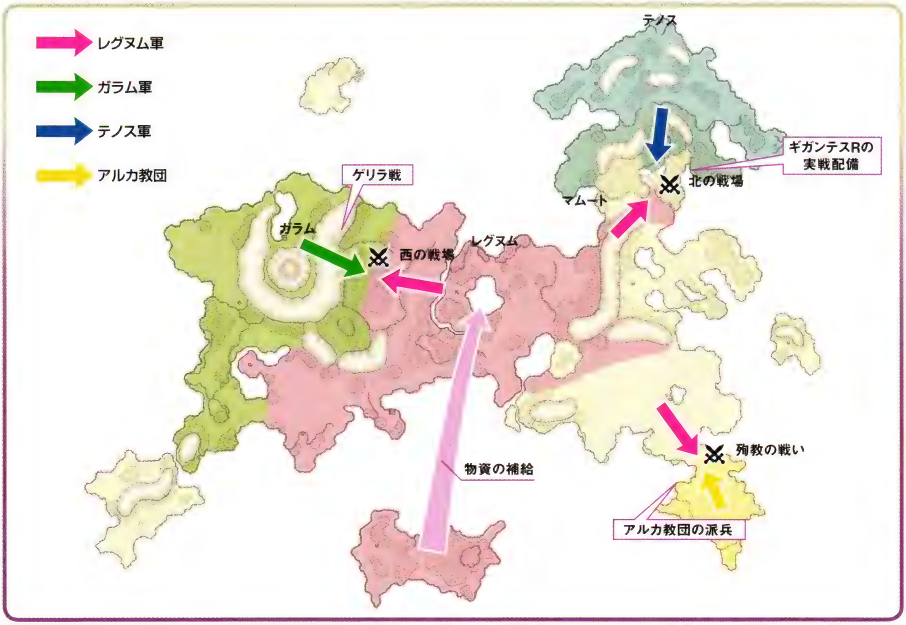
◇ 戦 場 の 様 子

↑テノスに近い北の戦場の様子。右端にはレグヌム軍の新型兵器ギガンテスが見える。

◇ 各 軍 を 支 え る 兵 士 た ち

↑各地の戦場では各国の兵士たちが国の主権を守るために戦っている。レグヌム兵は左より一般兵、衛生兵、指揮官。

◇ 世 界 の 勢 力 図



人名・用語辞典

Biographical & Words DICTIONARY

あ行

アイスクリーマー【アイテム】 「特製フルーツパフェ・ウィズ・ショコラバナナ～ヌおいしおいし」、またの名を「通称おいしおいし」を作るために不可欠の調理器具。王都レグヌムや食の町マムートではなく、北国のテノスの家庭で用いられているところが、テノスの文化水準の高さを物語るとともに、「寒いときに暖かい部屋で冷たい物を食べるのがいちばん贅沢でおいしい」という、アイスクリームの醍醐味を垣間見るようである。

アシハラ【国・地域】 大陸東部にある島国。かつては巨大な海軍を持ち広大な版図を統べた海洋国家だったが、海面上昇で島が次々に海に沈み、陸地は昔の3分の1にまで減ってしまった。海を隔てているせいか教会の勢力はほとんど及ばず、八百万の神への信仰と、死者を神として奉る風習が見られる。

アシハラ王墓【国・地域】 アシハラの海底に造られた巨大な王の墓。アシハラでは死んだ王は海の守り神となり、死後も国の発展を見守り続けるという伝承があり、海の底に墓が造られた。代を重ねるごとに玄室の数を増やしたため、内部構造は非常に複雑。迷い込んだまま出ることが叶わずに命を落とす者も少なくないことから、入口は厳重に管理されている。なお最深部には太古の神々を讃えた壁画が残され、神の中の王によって天が統一されたことが記されている。

アスラ【人名】 天界を統一した武将。巨大な愛剣「デュランダル」を振るう姿は鬼神と呼ばれ、彼の駆け抜けた跡には、生命は草木すらも残らないと恐れられた。元々は泥の化身として生まれた最下級の神だったが、龍神ヴリトラに拾われて教育を受け、センサスの民を統べる地位にまで上り詰める。かつて神であったはずの者を、人間として地上に隔離することに疑問を抱き、創世力を以て天地の融合を目指す。その思想・言動は粗野で荒々しくも、隔離政策によって飽和と退廃の道を歩みつつあった天界の治世を変えるものとして、多くの賛同者を得、反対勢力のラティオ軍を駆逐する。のちにセンサスの砦ともなった天空城にヴリトラとともに住み、多くの配下の武将たちを従えていた。またラティオ側から亡命してきた豊穣の女神イナンナを愛し、派閥を超えたロマンスに両軍では物議が醸される。天界統一後に顔を隠し「魔王」として君臨するが、まもなくイナンナの裏切りによって死亡。その肉体は相討ちとなったイナンナとともに、数千年たった現在でも、天空城の奥に残されている。魂のうち、彼の迷いや弱さといった、アスラが武将となりゆく中で捨てたはずの部分が、ルカの人格として転生している。

アルカ教団【施設・団体】 迫害を受ける異能者に安住の地をもたらすことを唱える、新興の宗教団体。教団に入信すれば、異能者捕縛適応法から逃れられるとして、各地の異能者たちがこぞって入団を希望している。教団のトップは枢密院によって見出されたマティウスが務め、枢密院からの支援も受けてはいるが、組織の上層部はマティウス自身への忠誠によって結びついている。

アルベール・グランディオーザ【人名】 テノスの貴族でテノス軍の軍師としても活躍する人物。優しい物腰とフェミニストな振る舞いで、テノス中の女性はとりあえず一度は彼に恋をする。前世は天空神のひとりであったヒンメル。過去に天上界を守れなかった経験から、独自に創世力を手に入れ理想の世界を創り直そうと考え、前世での師に当たるアンジュを抱き込もうとしている。彼のアンジュへの思い入れは、ほかでもない「軍師」の肩書きを持つことからも推察され、ヒンメルであったときに、自分の師でありラティオの軍師であったオリフィエルに寄せていた信頼が、いかに大きかったかを思わせる。なおヒンメルであったころの記憶と現在のテノスの技術を結集し、はるか上空に残された天空城に到達できる飛行船を開発。それらの技術をテノス軍の兵器に応用することも検討されており、長期化する戦況を、テノス優位に動かす立役者としてもおおいに期待されている。

アンジュ・セレーナ【人名】 ナーオスの教会に属する20歳の尼僧で、奇跡の力を持つことから「聖女」と崇められている。異能者捕縛適応法を盾に傍若無人に振る舞う王都兵に抵抗した結果、力の暴走で教会の聖堂を破壊してしまい、その混乱の中でナーオス基地に連行された。異能の力を見せつけられた民衆が、手の平を返して自分を王都兵に売ったことで、一度は生きる意味を見失うが、ルカたち前世の縁を持つ一行との出逢いによって、すべての転生者の安寧を手に入れようと旅に同行する。神のありがたさと信仰の重要性を説く立場にあるため、お堅い人物と思われがちだが、実際は意外とちゃっかり者。本音と建前を巧みに使い分けるしたたかさを持った世渡り上手である。158cm52kgという成人女性としてはごく一般的な体型だが、身近にいるイリアが超絶なスタイルを誇るため、ダイエットへの執念はすさまじい。しかし運動と節食はしたくないという無茶を言い張り、叶わぬ夢を追いかけている。亡き両親はともに巡回牧師、28歳になる兄は従軍牧師として、現在も戦地を転々としている。なお根っからの犬嫌いとして知られるが、これは前世オリフィエルから引き継がれたものである。

イナンナ【人名】 天界の豊穣の女神。大地母神であった母親を殺した人間を激しく憎んでおり、「天界の維持のために人間の魂を利用する」という政策を貫くラティオの思想に賛同する。ラティオの元老院に知性と美貌を買われ、アスラ暗殺の密命を受け、亡命を装ってデュランダルとともにセンサスに侵入。しかしともに過ごす中でアスラと想いを重ね、自分の使命や人間への復讐心と、アスラへの愛に葛藤する。迷いの末に、創世力の力を解放しようとするアスラを討つが、彼の身体を貫いたデュダンダルの刃によって、みずからもまた命を落とす。このときにふたりの相反する願い、すなわち「天地融合」と「融合の強い拒絶」が同時に叶えられ、現在の歪んだ地上の姿を生むこととなった。死亡後はイリアとして転生を果たす。

異能者【人種・種族】 神に由来する力を持つ者のこと。前世に神を持つ転生者は、その力、いわゆる天術も受け継いでいるため、一般的な人間とは異なる「異能者」として認識される。能力の大きさには個人差があり、手品程度の芸当が精一杯という人もいれば、たったひとりで戦況を覆すほどの力を振るった例もある。現在レグヌムでは「社会の不安をあおる」として、異能者を取り締まる法律、「異能者捕縛適応法」を施行し、異能者への弾圧が激化している。

異能者捕縛適応法【その他】 異能者の隔離のために施行された王都レグヌムの法律。人の身に余る力は社会の不安をあおるとして、近年厳しい取り締まりが続いている。事実、天術を悪用した異能者による犯罪も少なくないため、人口の多い都市部ではこの法律には概ね好意的。ただし実態は単なる隔離政策ではなく、異能の力が戦争に利用できることに目をつけた軍部による、戦力強化のための人狩りである。

イブラ・ヒモビッチ【その他】 イリアのある種の呼び名。北の戦場で再会した彼女に、「窓辺のマーガレット」ことハスタ様から進呈された。始めの「イ」しか合っていないが、ハスタの適当な生き様を考えると、そこが合っているだけでも上出来なのかもしれない……。

※この人名・用語辞典の内容については、編集部独自の解釈が含まれております。

イリア・アニーミ【人名】 東部の開拓地・サニア村出身の15歳の少女。同村は異能者が多く生まれるとして、アルカ教団の焼き討ちに遭い、とりわけ強い能力を有していた彼女は、生き延びて村を再建するため単身首都レグヌムに逃れてくる。同じ異能者であり、前世の記憶を共有するルカと出逢い、半ば強引に旅に同行させる。国の発展と人々の生活の向上を謳って推奨されたはずが、戦争になるやいなや真っ先に切り捨てられた開拓地の現実を目の当たりにしており、村長の娘として村の発展を強く願っている。そんな夢のひとつが学校を建てること。ただし本人は超がつくほどの勉強嫌いである。性格は万事に強引、そしてワガママ。ルカが優柔不断なのをいいことに好き放題。後先考えないノリがスパーダと息ぴったりで、素晴らしいタッグを組んで日夜ルカいじめに勤しんでいる。ロス、モニカ、ガンダーという名前の妹弟がいるものの、その言動はとても「お姉さん」には見えない。なお馬を駆るのが娯楽という暮らしをしていた賜物か、性格はともかくスタイルは完璧。スレンダーな体を惜しげもなくさらしたヘソ出しファッションは、体型を気にするアンジュから恨みがましい目で見られるほどである。前世はラティオの女神イナンナ。しかし愛する男を裏切ったという自責の念から、イリア自身は部分的にしか前世の記憶を持たない。

ヴリトラ【人名】 巨大な龍の姿を持つ神。天地の開闢を知る古い神で、同族は創世神の肉体から生まれ出た種のひとつともされている。泥から生まれ出たアスラの養母となり、彼を天界を統べる将にまで育て上げた。将軍アスラの参謀として、また天空城にあってはアスラの留守を預かるもうひとりの城主として、その名はセンサス中に知れ渡っており、見る者を無条件にひざまずかせるほどの圧倒的な存在感は、すべての神々の尊敬を集め、母と畏怖された。その巨体と生命力が災いして天上崩壊という大災厄を生き延びてしまい、すべての神が失われた天界で、たったひとり永い時を過ごすこととなった。

エディ【人名】 ルカの級友。食欲旺盛で少々肥大化した腹周りと、主張のあるヘソが特徴。ニーノとつるんでルカにちょっかいを出しているが、本人たちに悪意はなく、やや行き過ぎた友情の証として、宿題の代筆や使いっぱしりを要求している。

エルマーナ・ラルモ【人名】 レグヌムの下水道を根城に、下町で盗みを働いてはその日暮らしをしていたストリートチルドレン。元々は行商人の娘として両親とともに各地を渡り歩いていたが、敗残兵崩れの野盗に襲われ両親を失った。前世をヴリトラとして過ごし、アスラだけでなく天上そのものを見守る存在であったせいか、転生した現在でも人の面倒を見ずにはいられず、わずか13歳ながら、同じような境遇にある子供たちを養っている。同じく前世の縁を持つルカたちの旅に同行することとなるが、その動機はヴリトラがずっと気にかけていた、天上崩壊の真相を知ること、そして「ルカの面倒を見ること」。貧しい暮らしの中では縁のなかった女らしさに思い入れがあり、特に男を手なずける口の巧さとグラマラスな体型を持つアンジュへの憧れはひとしお。「女性にあるまじき身長」だった母親と「乳はデカ」かった父親の特徴がうまく出て、ナイスバディになれることを夢見ている。

エレメントバレル【武器】 テノスギルドの褒章品のひとつであるライフル。銃身には美しいレリーフが刻まれており、戦場に似合わない繊細な輝きは、「精霊の加護を受けた銃」の名にふさわしく、すべての邪な者を屠る、究極の技の使用を可能にする。

王都兵指揮官【人名】 レグヌムとガラムの国境地帯である西の戦場で、王都兵の指揮に当たる上官。軍隊式の恐ろしい口の悪さが特徴で、慣れぬ戦場に戸惑う新兵たちに愛の鞭的暴言を次々に浴びせては、彼らを震え上がらせている。なお戦場では野戦料理の常として、香辛料を効かせた食事を取ることが多いが、彼はとりわけスパイス愛好家として知られ、「スパイスに祈りを捧げる香辛料の司祭」を自称し、「ホットマン軍曹」の異名を持つというのが、知る人ぞ知る逸話。

オーダーガード【防具】 別名「秩序の守護者」とも呼ばれる鎧でマムートギルドで褒章品のひとつ。美しい意匠や風にたなびくマントは、聖騎士を思わせる風格。国を守る偉大な兵士にのみ、着用が許されてきたという。

おしるこ【レシピ】 レグヌムのギルドで入手できるレシピのひとつで、元々はアシハラ地方で愛されている食べ物。小豆を甘く煮たスープに米から作った餅を入れる。甘味が強いためにお菓子感覚で食べがちだが、餅のボリュームが意外にあるため、立派な食事にもなる。すなわち、少々のおかわりでカロリーオーバー一直線という、油断ならない一品でもある。塩気のある食べ物といっしょに食べることで、より一層甘さが引き立ち、深い味わいを楽しめる。おはぎやぼた餅が好きなワンダーシェフは、おそらくおしるこも好物に違いない。

オズバルド・ファン・クルエーラ【人名】 レグヌム軍に所属する28歳の将校。非常に権力志向が強く、上層部を差し置いて枢密院と接触し、枢密院の威光を受けた人間として、軍内部でも独自の地位を確立している現在は転生者研究所で転生者を軍事利用する研究を管轄しており、人権を無視した非人道的な行為も辞さない。またみずからも新型兵器ギガンテスを駆り、ルカたち転生者に襲いかかる。なおイリアによると、いかにも悪役然とした振る舞いがかえって没個性的らしく、「小悪党丸出しで印象薄い」とのこと。30代にも満たない若さにも関わらずメタボリック街道を突き進む体型に、イリアとスパーダ両名からは「ブタバルド」などと呼ばれることもしばしばである。

落ちていた棒【武器】 ルカが普段から持ち歩いている棒。大剣を振るう前世の自分・アスラに心酔するあまり、みずからも長い棒を武器に戦えるようになろうと、密かに特訓に励む、その得物として日々振るわれている。ただし正式な剣術を習ったわけではないので、扱いは素人そのもの。ところで市井の出とはいえ良家の子息が、そのへんで拾ってきた棒切れを剣に見立てて振り回している図というのは、父の期待に応えようとするルカ的に許容範囲なのかどうかが、大変興味深いところ。

お土産【その他】 お土産の定番といえばキーホルダーに置物。あとは木刀やペナントと、場所が変われどもその内容は似たり寄ったり。珍しい船旅で東方の島国アシハラを訪れた一行は、観光記念にお土産屋巡りをしようとしていたものの、定期便の運行の関係で惜しくも機会に恵まれずに同地を後にする。確かに見るのが楽しい、買うのが楽しい、という事情はあるが、「温度計のついた置物なんて置く場所あらへん」というエルマーナの冷静な意見はごもっとも。

オリフィエル【人名】 ラティオに属する有能な軍師。「その軍略の泉は枯れる事を知らず、敵を破り、味方を救う事幾千回の常勝軍に彼の人あり」と謳われる。アスラ率いるセンサス軍によってラティオの民たちが危機にさらされたときには、その知略を以て、ひとりの犠牲者も出すことなく戦いを収束させた。天空神ヒンメルの教育係でもあり、ヒンメルの次代を見据えた展望とその洞察力に希望を抱く一方で、ラティオの在り方そのものを揺るがしかねない考えが、彼自身の命を脅かすことを危惧していた。のちに暗殺によってヒンメルを失ってからは、彼の遺志を継ぐべくアスラの下に下り、思想の枠を超えて天上界の姿をともに模索するパートナーとなる。大の犬嫌いで、創世力の引き渡しを願い出るためにケルベロスを訪れたものの、小馬鹿にされたうえに吠え立てられて追い返された経験は、時を超えて今なおアンジュのトラウマになっている。

か行

ガードル【人名】 天上界維持のために地上の人々の魂を狩った、死神タナトス本人。人間の女を愛したため、職務を奪われ地上に堕ちて以降、悠久の時間を生き続けている。彼が人間との間にもうけた子孫は神の血を受け継ぐグリゴリ族となり、みずから一族の長として血脈の維持に努めている。過剰なまでの地上への愛は、神の恩恵を忘れてその力を闇雲に振るう転生者への憎悪にとって替わり、地上を穢す者への疑心暗鬼に凝り固まってしまった。転生者の粛清のために創世力を得ようと画策するが、枢密院の裏切りによって落命する。

神【神話・伝承】 天上に暮らしたすべての人々の総称。容姿や能力は多岐に渡り、それぞれの持つ力によって天上を維持していた。現在地上で暮らす人間は、かつて地上に堕とされた神の、遠い子孫にあたる。

神待ちの園【施設・団体】 テノスの街の東にある古い遺跡。まだ天上が存在した時代、短い夏の訪れとともに地上に降りてくる、大地母神を迎える地として造られた。やがてこの地に原始宗教が根づくと、土着の信仰のための祭壇となる。だがこの信仰は、降臨する神を生贄として大地に捧げようという、それまでの神の慈悲を仇で返すものだった。人間たちだけでなく天上の神からも崇拝された大地母神が犠牲になったこの出来事は、人間の天上神との訣別を示唆するものであり、ラティオの民が人間への嫌悪をさらに強める原因ともなった。現在でも当時の原型をほぼ留めており、雪の大地の上に造られた巨大な石の建造物は、神に捧げられた祈りがいかに敬虔なものであったかを思わせる。

カモネギ野郎【その他】 イリアとスパーダがルカを指して呼んだ言葉。天性のいじられ資質を持ち、いつもおどおどして自信なさげなルカは、さながら「いじめてください」という看板を背負って歩いているようなもの。その様子はいじめ役のイリアやスパーダから見れば、まさにカモがネギやら豆腐やら一切合財を抱えて懐に飛び込んでくるかのごとくに、嗜虐心をくすぐるらしい。一目惚れした女性と、無二の友と信頼する相手に、ここまで言われるルカの心情たるや、察するに余りある。

ガラム【国・地域】 背後に火山が迫る山岳地帯の国。火山の噴火によって生まれたカルデラ湖が、見事な景観を生み出している。鉄分を多く含む地層ゆえに古くから鍛冶が盛んで、時代が下るなかで武具の産出国として、またそれらを扱う武芸者や傭兵の集う国として知られるようになった。現在ガラムの傭兵部隊は世界最強と言われている。戦況の悪化から国外からの旅行者は減ったものの、地熱がもたらす温泉が湧き出ることでも有名。硫黄分を多く含む湯は美肌効果が高いとして、地元の女性たちに愛され続けている。

ガラム超硬石【アイテム】 武器のカスタムに使用すると、獲得経験値の増加や吸魂、つまり相手のTPを吸い取る効果を付着させることができる、貴重な鉱石。初めて発見された地域の名を取って、ガラム超硬石と呼ばれている。武器の性能を飛躍的に高めることから特に傭兵たちに人気が高く、また優れた武具の産出国としてのガラムの名前を高めることにも一役買っている。

ガルポス【国・地域】 南海に浮かぶ熱帯の島。大陸から遠く離れているため、長いあいだ近代的な科学技術とは無縁のまま、自然と共存する暮らしが営まれてきた。ここ100年ほどでレグヌムに併合され文化交流が進んではいるものの、人々の暮らしにはさほど大きな変化はない。レグヌム資本による大規模農園、いわゆるプランテーションが盛んだが、栽培される作物の多くは本国で消費されるためのもので、地元住民の口に入ることはほとんどない。また島の一部ではリゾート開発が進み、レグヌムの上流階級では保養地としてこの地に別荘を持つのがステイタスとなっている。

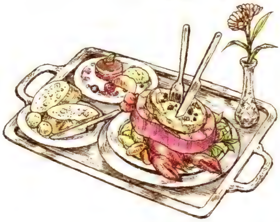
ギガンテス【技術】 ナーオス基地で開発されている、転生者をエネルギーとした巨大兵器。天上では罪人を捕らえる巨人の一族だった名前を冠する。なおかつて教会の奇跡で命を与えられ、使役されていた土塊人形も同じ名前で呼ばれていたという記録が残されており、神話の時代と現代とをつなぐ文化的痕跡であると同時に、神の力を持つ転生者が犠牲となることへの皮肉のようにもうかがえる。

奇跡水【アイテム】 教会の奇跡で精製されたありがたい水。小さな器に満たされた一杯で、多くの人々の飢えと渇きを癒し、黄泉の淵からたちどころに復活させることができる。当然ながら「神の恩恵そのもの」のため、金品のからむやりとりをするのは極めて不敬な行為であり、店で購入することはできない。一般市民だけでなく冒険者たちものどから手が出るほど欲する品だが、入手はかなり困難である。

基礎体力【その他】 あらゆる運動を行なうための、基本となる運動能力のことで、アンジュの嫌いな言葉ランキングでは、かなり上位に位置する語句である。神学校時代から体育の授業が大嫌いで、もちろん成績もひどいものだった彼女にとって、たとえ旅に必要だといえども、できることならそんなものは身につけずに済ませたい。でも欲を言うなら運動抜きでスリムな体にはなりたいのよね、などと無茶なことをつぶやいては、今日も牧歌的すぎる型で短剣の素振りにいそしんでいる様子。

北の戦場【国・地域】 テノスの国境に近い戦場。転生者研究所で開発されている新型兵器「ギガンテス」が実戦配備され、一時はレグヌム軍の圧勝と思われた。しかし圧倒的な火力の差にも関わらず、長引く戦争は兵士たちの士気を低下させ、戦況は膠着状態にある。またレグヌムからこの戦場までは非常に遠く、補給路が長くなりすぎたため、物資運搬の停滞や、補給部隊が襲われるなどの問題も生じ、両軍にとって極めて厳しい環境にあるといえる。

宮廷フルコース【レシピ】 格調高い食事の席にはつきものの、品位と知性でいただくコース料理。料理はすべて一品ずつ提供され、列席者は皿と皿との合間にセンスあふれる会話を楽しんだり、調度品を鑑賞したりして、食事の場をトータルで楽しむことが求められる。次の料理が待ち切れないからと同じ皿のおかわりを要求したり、付け合わせのパンでお腹を満たすなどご法度。ちなみにスパーダは幼少時このフルコースを常食していたが、冗長な作法に辛抱できずにいたため、見かねたハルトマンが定食スタイルにしてしまったという。旅の食事としてこの料理を用いるときには、スパーダ式の全部盛りが便利。



教会【施設・団体】 現在世界でもっとも広く信仰されている宗教。またはその聖堂となる建物。神の前にみずからの罪を認め、よりよい生き方を求めようという教えである。かつては聖職者たちが神の威光である「奇跡」を知らしめ、多くの信者を獲得した。しかし60年ほどまえを境に、奇跡が消える「無恵」の状態となり、権威は失墜。現在は敬虔な一部の信者の手で細々と信仰が守られている。

クィーン【その他】 チェスの駒のひとつで、その名の通り「王妃」を象ったもの。「ナイト（騎士）」のリカルド、「ルーク（戦車）」のスパーダに対して、彼らが守護するクィーンは誰がふさわしいか、という議論が行なわれたとき、見事この王妃の座を射止めたのは、女性陣3人を差し置いてルカであった……。確かに、どう考えてもおとなしく守られてくれそうにもない彼女たちよりも、「受動的で悲観的で線が細くて知的」なルカのほうが、よっぽど王妃に向いているように思われる。

クサナギノツルギ【武器】 ギルドグレードの褒章品の剣。神代に神々が遠征に携えたという逸話があり、長いあいだ同国の宝のひとつだった。さまざまなルートを経由してアシハラから渡ってきたあとは、ギルド組合の目玉の品としてテノスギルドに飾られている。

口の利き方知らな太郎【その他】 イリアの「イブラ・ヒモビッチ」と同じく、ハスタによって贈られるスパーダの名前。貴族の生まれのクセに、こと口の悪さにかけてはイリアの数段上を行くスパーダの特徴を、ハスタはちゃんとわかってらっしゃるようである。

首飾り【その他】 アンジュ愛用の首飾り。鳥の翼を象ったかのような繊細な金細工に、赤い半輝石をあしらったデザインが特徴。その控えめな輝きが清貧の気持ちを喚起するのか、一部の信者に人気だという。しかし出どころは古道具屋で、10ガルドそこそこで売られていた聖印。アンジュ曰く「気持ちが大切」とのことで、同じ印を僧服の裾にも刺繍している。

グミ【アイテム】 滋養強壮に最適な携帯用食料。さまざまなフレーバーがあり、ひと粒で体力を回復させることができる。戦争が長期化する中で軍事用としての需要が高まり、現在ではガルポス農場で生産される果物の多くがグミ加工に利用されている。

グリゴリ族【人種・種族】 神の血を濃く受け継ぐ一族。一般的に人間は、はるか昔に地上に降り、神の力を剥奪された人々の末裔であり、長い歴史の中で次第に神の血筋は薄れた。従って神の魂を受け継ぐ転生者が前世の記憶と能力を持つ以外、肉体レベルでは神としての痕跡はほぼ皆無である。これに対しグリゴリ族は、神そのものであるタナトス(=ガードル)がみずから人と交わり繁栄させてきた一族で、すべての者が神の力を強く残している。例えば転生者が持つ天術を制御する技は、彼らが「人間を支配する神」であった名残りと言える。神の威光を忘れた人間、特に地上の荒廃を省みず、利権のみを追及する転生者の存在を強く憎んでおり、グリゴリ族の手による地上の支配を掲げている。

グリゴリの里【国・地域】 ガラムの北西に位置する島に作られた、グリゴリ族だけで構成される山里。他の地域との交流はほぼ皆無で、時折レグヌム軍の輸送船の寄港が確認されているのみ。島の暮らしは自給自足で成り立っているため、いわゆる商店のようなものや、来訪者のための施設も存在しない。

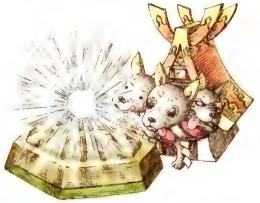
グレートフッカー【武器】 マムートギルドの褒章品のひとつ。かわいらしい色使いとは裏腹に、すさまじい破壊力を誇るグローブで、その名の通り、腰のひねりを活かした強烈なフックをくり出す際に、その真価を見せつけられる。不届き物に悪用されるのを避けるため、ギルド組合によって管理されている。

ゲイボルグ【人名】 鍛冶の神バルカンによって生み出された魔槍。「より簡単に殺せる武具」を追い求めた結果生まれたため、勝つこと、命を奪うことに固執する魂が宿った。手にした持ち主は残らず悲惨な死を遂げ、主を失ってもなおひたすらに魂を屠る忌わしい姿は、センサス、ラティオの枠を越えて天上界中を震え上がらせた。バルカンはこのゲイボルグの所業を目の当たりにし、自分の鍛えた武具が戦いへの貢献どころかさらなる死と混乱を招くことに衝撃を受けた。そして争いを止めるための剣として「デュランダル」を造り、それを最後に武具を創ることを辞めている。現在はハスタとして転生し、神代と同じく殺戮を至上の喜びとする残虐な思想で、今もまた人々を切り裂いている。

下水道【国・地域】 工場および生活排水の処理のために、地下に設けられた水路。レグヌムやテノスなどは大規模な工場が多く、環境対策としての下水道は必須である。ちなみにレグヌムの下水道は、スパーダが隠れ家にしようと、近所の民家から無断で電気を引いたり、家具一式を持ち込んだりして工夫を凝らしていたが、異能者捕縛適応法のどさくさでしばらく王都を離れていたあいだに、エルマーナに乗っ取られてしまった。

ケルとベロ【人名】 シアンが連れている2頭の犬。人が動物を連れている場合、普通は「飼い主とペット」と見なされるが、ケルとベロはシアンとともに母親の胎内から生まれ出た、正真正銘の兄弟である。本来起こり得ない稀有な例は、3つ首の魔獣ケルベロスの魂が、そのまま3つに分断されて宿ったもの。そのため2頭とシアンとは、前世を同じくする存在でもある。温厚で従順な性質で、シアンの命令がなければ決して人を襲うことはないが、主に害をなす者に対しては容赦なく牙を剥く。まだシアンが幼いころ、2頭が人を襲い死者が出るという事件が起こったが、これもシアンをその出生から厭う大人たちの感情を察知した2頭が、主人を守らずにいられなかったというのが真相だろう。だがこの出来事をきっかけに彼らは人間社会を放逐され、森で暮らさざるを得なくなる。

ケルベロス【人名】 獰猛な三つ首の獣で、創世力の番人となるべく神々の力で生み出された命。肉体は創世力を守る深い洞穴の奥に縛られ、死ぬまで決してその場を離れることはない。また死後は再びケルベロスとして転生し、未来永劫、ただ創世力を守るためだけにのみ存在し続けることが宿命づけられている。転生によって肉体が生まれ変わるために、ときには仔犬の姿をとることもあるが、番人としての力が成犬の場合に比べて劣ることはない。なお彼にとって守るべき「創世力」は、「噛み応えがよく」、「渡すには惜しい」らしい。



ケルム火山【国・地域】 ガラムの町の背後に迫る活火山。大量の火山ガスが噴き出しており、ふもとにまで漂う卵の腐ったような臭いに閉口させられる。現在では地元の人々にさえほとんど知られていないが、火口付近には鍛冶の神を奉った祭壇がある。これはさらに時代をさかのぼると、天上のすべての神々に捧げる祈りの場として造られたものであり、天上界が栄えた時代の記憶が刻まれている。

原始の巨人【神話・伝承】 世界の始まりの存在。体から大地を、頭から神々を生み、この世を創ったとされる。また孤独を嘆き、友愛を求めた心が創世力となり、強大な意志と力を持つ者の願いを叶えるために働くようになった。

元老院【施設・団体】 ラティオの指導者によって組織された最高評議会。神々の中でももっとも格の高い4人によって構成されており、その正体はそれぞれ777柱の神の精神による集合体。ラティオのすべての民を支配し、導く役目を担っている。また天上を支える「天空神」たちの摂政としての立場にもあり、特に天空神が幼いうちは、その養育も含めてみずからの管轄下に置いている。最後の天空神となったヒンメルが、センサス・ラティオの枠を超えた天上統一を模索していることを知り、殺害。またアスラを暗殺するためにイナンナを送り込むなど、みずからの権力を守るためには手段を選ばない。

コーダ【人名】 コーダはいつもイリアといっしょにいるミュース族だぞ。イリアが村から逃げたとき、ついてきたのだ。イリアは大雑把で適当だから、保護者がいないと何をするかわからないからな、しかし。コーダたちミュース族は、食べることにとても貪欲なのだ。コーダももちろん、その名に恥じない食欲を持っているぞ。何せ食べることを考えているだけで幸せなのだ。ハルトマンの料理は最高だったな。ところで年間で1500を越える食事回数は、聞いたルカを震え上がらせたようだが、ミュース族ならさして珍しいことではないぞ。今年の目標は2000食だ。口癖は語尾の「しかし」なのだな、しかし。

さ行

サクヤ【人名】 センサスに属する花の精霊で、本名はコノハナサクヤヒメ。早くからアスラに仕え、篤い信頼を受けていた。主であるアスラを強く愛しながらも、花を司る者と契ると短命になるという、みずからの身にまつわる言い伝えを懸念しており、亡命してきたイナンナがアスラの愛を一身に受けるようになると、彼を思って身を引く。天上崩壊という大災厄が起こった原因、すなわちイナンナによる裏切りを知る数少ない人物であり、アスラの愛を受け、伴侶としての立場にありながらも平然と剣を突き立てた彼女に、激しい憎悪を抱いた。その思いはチトセとして転生した際にも受け継がれ、彼女がマティウスやルカに心酔すること、そしてイリアを極端に嫌うことの理由となっている。

サニア村【国・地域】 王都レグヌムからの移住者によって拓かれた、大陸東部の村。90年ほど前に国の移住政策が始まると砂漠一帯に資源があるという噂が広がり、また3年以上の定住で居住権が得られるとあって、一攫千金の夢を見た人々がこぞって移り住んだ。実際には期待されたほどの金脈や鉱物資源の発見には至らず、今では半ばゴーストタウンと化している。なお現在のサニア村では3000ガルドもあれば、家を建てることが可能。

シアン・テネブロ【人名】 アルカ教団の教祖マティウスにつき従う野生児。前世は創世力の番人・3つ首の魔獣ケルベロス。天上崩壊の影響を受け、魂がひとりの赤子と2匹の犬とに別れて転生を果たした。そのため「獣とともに生まれた忌むべき子」として迫害を受け、ガルポスの森の奥で生きながらえてきた。親の愛情を知らずに育ったために、甘い言葉で近づくマティウスに容易に懐柔され、教団の一員となって創世力を求めている。なお彼とルカたちとがレグヌム鍾乳洞にて初めて出逢った際、エルマーナが使い始めた彼の呼び名「犬男」が、半ば正式名称として一行に浸透してしまったことで、その後長く彼を怒らせるハメになる。

士道訓五箇条【その他】 代々騎士の家系としてレグヌムの貴族年鑑に名を連ねる、ベルフォルマ家に伝わる家訓。「心に剣を持ち、誰かの楯になれ」、「右手に規律を、左手に誇りを」、「己を殺し、永久の礎にせよ」、「正しき道を正しく歩め」、「個よりも全に仕えよ」という言葉から成り、それぞれ「指針」、「規範」、「自己犠牲」、「正義」、「忠誠心」を表わす。ベルフォルマ家の男子は騎士としての精神を養うため、幼少時にこれらを叩き込まれる。

死神【神話・伝承】 人間の魂を狩る神。天上は地上に生きる人々の祈りの力によって支えられていたが、天界の形態が多様化するにつれ、信仰心だけでは維持が困難になった。そこでより多くのエネルギーとなる、魂そのものを手に入れることが求められ、天地分離派、いわゆるラティオに属するタナトスとヒュプノスの兄弟神が、この役目に携わった。彼らは定期的に地上に降りては天上維持に必要な魂を刈り取るため、人間たちから死をもたらす神、つまり死神として恐れられた。

ジャングル【国・地域】 ガルポスの奥地に広がる密林。熱帯雨林が手付かずのまま残されており、太古の地上の様子をとどめている。また龍神信仰をしのばせる巨大な祭壇が残され、海と森に神の姿を見出していた、古代の人々の祈りがうかがえる。人間社会を嫌い隠遁生活を送る謎の老人・ポゥじいさんが住み着いていることは地元では有名。

就労意欲【その他】 働くぞ！ という気持ちのこと。スパーダの実家がレグヌムの上流階級が居住する区画にあることを知ったエルマーナは、そこに行けば就労意欲が増すのでぜひ連れて行け、と言い放った。一行と旅をともにする以前の彼女が何で生計を立てていたかを考えれば、割と立派な犯罪予告であり、これほどの問題発言もなかなかない。

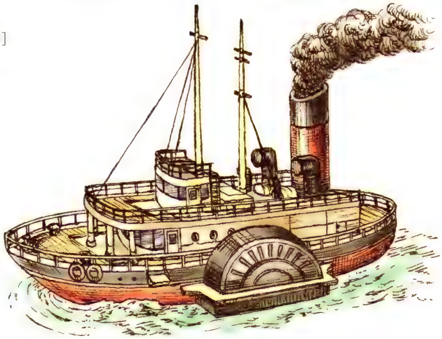
ジュエルクローク【防具】 ガルポスのギルド褒章品。たくさんの宝石で彩られた、目にも鮮やかな豪華な服は、防具というよりもはや装飾品。敵が落としたお金やアイテムを吸い上げる効果があり、その見た目と相まって、金品へのひとかたならぬ執着がうかがえる一品である。

授血【その他】 生命維持のために血を与える行為で、母親が子供に行なう「授乳」に由来する、とても神聖な行為――という、聞こえはともかく、よく考えるとえらく物騒なもの。もちろん一般的な話ではなく、ハスタお得意の無茶なお題目である。北の戦場で3度目の邂逅を果たす一行に対し、例によって聞かせてくれる、どこまで本気かわからない口上の中で語られる。

背負子【その他】 木枠に爪を取りつけ、荷物を背負って運搬できるようにしたもの。軍隊に属する人間や冒険者たちは想定外の状況に対応するため、あり合わせのもので背負子を組み上げることも多い。ケルム火山でハスタの槍に倒れた瀕死のルカを運搬する際は、リカルドの機転により、即席の背負子で彼をふもとまで降ろした。ちなみにルカが無事に回復したとき、快気を祝って無駄に盛り上がる一行を尻目に、多大な貢献をした背負子は速やかに解体され、ひとり黙々とゴミを処理するリカルドによってガラムの自然に還された。

蒸気機関【技術】 蒸気の圧力でさまざまな機械的エネルギーを生み出す仕組み。動力源となる石炭を産出するテノスで発明され、工業や交通機関などの分野に応用される、最先端テクノロジーである。発祥の地である工業国家テノスと王都レグヌムの間には、蒸気機関を用いた鉄道が敷設されているほか、各地域を結ぶ船もこの内燃機関を利用した大型高速船である。戦争が長期化する中で兵器への転用も考えられたが、仕組みが非常に大型になることから実用レベルには至っていない。

［蒸気機関］



精進懐石【レシピ】 飢えと寒さに震える客に、温めた石を懐に入れて暖を取らせたという、アシハラの昔話にちなんだ料理。相手を真心込めてもてなす精神になぞらえ、調理には手間を惜しまず、素材の味を極限まで引き出すことが求められる。なお基本的に量は少なめ、しかも肉類は用いないことになっており、育ち盛りのルカや食い盛りのアンジュには少々物足りないようだ。

商店主【人名】 レグヌムの商店街に店を構える男で、商工会を牛耳る小悪人。秘密のルートを利用した人身売買も行なっており、下水道に住むリタとマリオを、ガルポスの農場に売ろうとする。人相の悪い用心棒たちを何人も従えて凄みを効かせているが、本人はめっぽうケンカに弱い。

食に勝る美徳は無し【その他】 テノスに到着するや、開口一番アンジュが聞かせてくれるありがたいお言葉。……と思いきや、じつは彼女が考案した、自分のためのエクスキューズ。煮込み料理とお酒がおいしくて、噂ではスイーツもレグヌム以上に楽しめるらしいとなれば、5年くらいまえに突如思いついてしまった言い訳は、もはや立派な格言。だってしょうがないもの、神の恵みである食を楽しまないなんて、かえって罪深いのよ。

ジロチョウ【人名】 アシハラに住む、すさまじく眉毛の長い老人。じつはアシハラの国王だが、ふらりと外出しては海を眺めてまったりしているので、一見しただけではそれが国でもっともえらい人にはとても見えない。同国に古来より伝わる秘伝の料理「精進懐石」を受け継ぐ人物。

神仙の法衣【防具】 神々がまとっていた衣を思わせる、優美なシルエットが特徴の防具。テノスギルドの褒章品のひとつで、軽やかな身のこなしを身上とする、格闘派の冒険者たちにとって憧れの的である。

枢密院【施設・団体】 政教一体の時代のなごりとして、レグヌム王国に残る役職。現在では法の上では何の権力も規定されてはいないが、かつて教会の威光を知らしめるために与えられた発言権は今なお大きく、一般的には知られていないものの政治に少なからず影響を与えている。宗教団体アルカを秘密裏に支援し、転生者の持つ異能の力を利用しようと画策する。

スケベここに眠る【その他】 教会信者なら泣いて喜ぶというありがたいお話を、ちっとも真面目に聞かないどころか、何かといやらしい方面にばかり脱線したがるスパーダに、呆れたアンジュが放ったひと言。すなわちとどまるところを知らない、桃色な妄想にまみれた彼の人となりを永遠に語り継ぐべく、墓石には名前とともに「スケベここに眠る」と刻むわよ、とのこと。末代までネタにされかねない、とても執念深くて恥ずかしい仕打ちであり、ましてや数百年前まで家系をたどれる由緒ある家の御子息がこんな墓石の下に葬られたとあれば、ちょっとしたお家騒動が持ち上がることは間違いない。

スパーダ・ベルフォルマ【人名】 レグヌムの大貴族ベルフォルマ家の七男で17歳。嫡男が家督を継ぐ慣わしのある貴族の家では、兄弟の下のほうともなるとこれといった出世の道もなく、かといって親の七光りで地位と金だけ保証され、政略結婚の道具にされるような暮らしなんてしたくない——と、家出してレグヌムの下町で遊び回っていた。実家に対する反抗心からか、言動は極めて粗暴。特に気弱なルカには時に乱暴過ぎる言動で接するが、それはひとつは温室育ちのルカの根性を叩き直してやろうという彼なりの配慮であり、ひとつは前世で彼がアスラの右腕として力を振るった、聖剣デュランダルであったことに由来する。かつて武具のさだめとして彼の命を奪わざるを得なかったことへの呵責から、今度こそルカの身を守ろうという、自己への強い責任感を抱いているのだ。義侠心にあふれる振る舞いは、幼いうちからその身に刻まれており、長年同家の執事を務めたハルトマン曰く、「先々代の若いころにそっくり」らしい。なお悪い遊び友達の影響からかだらしなく着崩してはいるが、身につけているものはどれも超一流のもの。それらをさりげなく着こなす風格もまた、生まれながらに備えている。

生食【その他】 アシハラでしばしば用いられる調理方法で、野菜のほか魚介類も生食、すなわち生のままで食べる。レグヌムなど世界の多くの地域では生食は野蛮で衛生面でも好ましくないと考えられており、新鮮な魚介類が水揚げされるアシハラならではの独自の文化だと言える。

センサス【神話・伝承】 天上に住まう神々のうち、天界と地上との融合を目指す人々の総称。かつては同じ神でありながら、罰を受け地上に堕とされた人間に対して、同情的・友好的な感情を抱いている者が多い。そのため天上を維持するために人間の祈りを必要としながらも、その存在を受け入れないという状態は、世界の均衡を維持するには不自然であると考えている。天地の融和派の神々には、もともと系統だった治世は存在しなかったため、天地分離を唱えるラティオとの戦いが始まると、魔神アスラを総大将とする自発的な組織が生まれ、のちにセンサス軍として覇権を握ることとなる。なおセンサスに属する神々は一般的に粗野で原始的な者が多く、理屈よりも本能や本質に、より価値を見出す傾向が強い。そのためラティオ側からは野蛮であると見なされることもある。

センサス【人種・種族】 レグヌムのギルドダンジョンで棲息が確認されているモンスターで、太古の神であるセンサスの民そのもの。天地の不完全な融合に巻き込まれてダンジョンの奥深くに囚われ、もはやかつての主アスラの姿も忘れてしまい、天に還ることも叶わずにさまよい続けている。ダンジョン内に棲むほかのモンスターとは比較にならない強さを誇るため、その掃討には腕利きの証である、ランク10のギルドメンバーしか挑むことが許されていない。太陽の恵みを奪われたかのような、青白い肌が特徴。

セントトレーサー【武器】 マムートギルドで扱われている、ギルドグレードの褒章品の短剣。邪なる者を追い詰め切り刻む刃は、血で染まったような真紅の刀身が特徴的。刃が大きく扱いやすいため、武器の心得のない人間でも振るうことができる。

全裸【その他】 ガルポスのジャングルに住むポゥじいさんの身上で、文字通り完全なる裸な状態を指す。衣服を文明社会の象徴と考え、それを捨てることで人間の本質に迫ろうとする彼にとって、全裸とは魂の解放そのもの。ただしポリシーを完全に貫くには倫理的にいろいろと問題があるため、人が訪れる可能性のある昼間は、脱ぐのは上半身にとどめている。

創世力【神話・伝承】 原始の巨人がもたらした、どんな願いをも叶える力。すさまじい力を持つため番人ケルベロスによって守られ、彼が認めた者にのみ、その力を行使する権利が与えられる。はるか昔に世界が天地に別れたのは、罪人たちの追放の地として地上が造られ、神の力を奪われた存在として「人間」が生み出されたからだが、それらを可能にしたものこそ創世力だとされる。なおこの使い方としては、神々の間でも解釈が分かれ、ラティオでは「献身と信頼、その証を立てよ　さすれば我は振るわれん」という、使用者の道義を問う言葉として、センサスでは「使用者の最も愛する者を犠牲にすること」という、血を伴う暴力的な力の証として伝わっている。

そのアレ【その他】 女性はもちろん男性でも、人としてちょっと恥じらいを感じずにはいられない、「そのアレ」。自然に還す空中散布ですら、周りの人々に被害を及ぼすことがあるくらいなので、密室や同衾している布団の中で行なうなどもってのほかである。エルマーナのように火山地帯の硫黄の臭いに紛れてこっそり「こく」のが、精神的ダメージが少なくてスマートかもしれない。自分にとっても相手にとっても。

た行

大魔導師のお古【防具】 ギルドの武具性能テストで登場する防具のひとつで、かつてテノス地方で活躍したという伝説の大魔導師が愛用したとされる、いかにももったいぶったローブ。実際は魔力など皆無のただの服である。

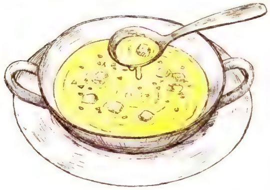
タナカさん【その他】 ギルドダンジョンの観光を生き甲斐にしている初老の男性。ろくな予備知識も装備もなしにふらりとダンジョン観光に出かけては、行く先々で迷子になっている。各地のギルドでしょっちゅう捜索願いが出されているのを見ると、何度やっても懲りない性分らしい。

タナトス【人名】 ラティオに属する神のひとりで、地上の人間の魂を狩る役目を負っていることから「死神」と呼ばれた。職務のためにたびたび地上に降りるなかで人間の女性と恋をし、地上を搾取の対象としか考えない天上界と訣別して、地上で暮らすことを決意する。彼が人間との間に設けた子孫は現在もグリゴリ族として、人間や転生者とは異なるコミュニティを形成している。現在は「ガードル」を名乗り、グリゴリ族による地上支配を目指して創世力を狙う。

ダンジョンマニア【その他】 ギルドダンジョンを三度の飯より愛するダンジョンマニア。希望するダンジョンまで連れて行くと、「ウヒョォ!」の歓声とともに奥へと消えていく。タナカさんといい、冒険野郎マックといい、どうしてダンジョン好きはこうも自分の欲望に素直すぎる人ばかりなのだろうか……。

ダンディ【その他】 均整のとれたムダのない肢体、クールでスマートな物腰、知性にあふれすべてをそつなくこなすパーフェクトガイ——。ヴリトラの目指す子育ての目標は、アスラをこのような「ダンディな男」に仕立て上げることであり、これは彼女の愛情と年の功によって完璧に成し遂げられた。エルマーナはそんな前世から転生を果たした現在でも、「天上界でもっともダンディな男」を育てたことを誇りにしており、若干13歳ながら、男を見る目に関してはそこいらの女性よりもよっぽど肥えている。それゆえ、超絶かっこいいアスラの現世であるルカがダンディとは対極に位置しており、アスラに近づこうとどう頑張ったところでそもそもベクトルが違うのだということも、経験上よーくわかっている。

チーズスープ【その他】 ルカの好物で、ミルダ家では定番のスープ。琺瑯の片手鍋を暖炉の火にかけ、ゆっくりと煮込むことで、深いコクが出る。鍋肌で少し焦げたチーズの香りが非常に食欲をそそり、匂いにつられたご近所さんがこぞってレシピを求めたという。優しい味わいから子供向け料理と思われがちだが、もちろん大人にも人気の味で、ミルダ家ではルカの帰りを待つ母親によって毎日供されたため、父親までもがハマってしまった。



チトセ・チャルマ【人名】 アシハラの貴族の娘である18歳の少女。宗教団体アルカに属し、前世は花の精サクヤ。教団トップのマティウスが、かつて自分の愛したアスラの生まれ変わりであること、そしてルカもまたアスラの半身であることを早くから見抜いており、情に訴えかけて彼をアルカに引き込もうと画策する。前世でアスラを争ったイリアとは犬猿の仲で、過去の裏切りを忘れていい顔をしている彼女を、強い言葉で非難することもしばしばである。またイリアの前世であるイナンナが女を武器にアスラを篭絡したことを、当のイリア以上に不快に思っているが、現在のチトセとしての自分が、同じ手でルカを懐柔しようとしていることには気づいていない。好意を寄せる相手への行き過ぎた積極性は、あるいはあまりにも潔く愛する人から身を引いた前世サクヤの行動に対する心残りが、彼女の深層意識にあるものと思われる。アシハラの民特有の美しい黒髪と、角を立てない物腰は、一般的には奥ゆかしさの表われと理解され、好意的に受け取られるもの。しかしイリアやスパーダからは「眉無しパッツン」、「ネッチョリ女」などと、厳しいあだ名で呼ばれている。

長寿の霊薬【その他】 レグヌムの鍾乳洞に自生するキノコの別名。高い薬効があるとしてその筋では非常に高値で取引され、ひと株で30万ガルドは堅いと言われている。通常は乾燥させて用いるのが普通で、そのままではコーダ曰く「しみじみとマズい」ように、生食には向かない。また薬や料理以外に、夢の国にトリップできるという、秘密の味わい方もあるという。エルマーナの留守を預かる用心棒氏が栽培に成功し、現在では独自ルートを通じて売りに出され、孤児たちの生活を潤す糧ともなっている。

通称おいしおいし【レシピ】 『歴代聖女列伝　改訂版』に記された伝説のレシピ。過去の戦乱の時代に、テノスの聖女が民衆にふるまったと言い伝えられている。当時もそして現在も、戦時下では砂糖やフルーツは貴重品のため、プリンや生クリーム、チョコレートにフルーツ（"特にバナナ不可欠"）をアイスクリームに載せるという豪勢なレシピは表沙汰になることはほとんどなかったが、その事実は逆に、罰当たりなほどの贅沢さと美味しさであることを裏付けているといっても過言ではない。正式名称は「特製フルーツパフェ・ウィズ・ショコラバナー〜ヌおいしおいし」。甘い物は人を、とりわけ女を変える。一口食べるやいなや「甘い物をむさぼり食って喜んでいるアホ面を、公然と何の恥じらいも無くさらす事ができるんですもの♪」と言ってのけるアンジュの豹変ぶりは一見の価値あり。

テクタイトガード【防具】 アシハラのギルド褒章品の鎧。材料となる鉱石の組成が一般的なものと異なるため、月からもたらされたという神話がある。黒く、鈍い輝きは、ひと目で最上級の軽鎧とわかる風格がある。

デッキブラシ【武器】 床掃除に便利な、長い柄つきのブラシ。多くの場合ブラシ部分は緑色をしており、ひと目でそれとわかる形状が特徴的。武器として振るう際にはあらかじめトイレ掃除などに使用しておくことで、相手に精神的ダメージを与えることができるかもしれない。

鉄ちゃん【その他】 熱心な鉄道マニアを指して呼ぶ言葉で、アクセントは「ち」に置く。マムートの宿屋に長期滞在しているグスタ－ブという名の青年が自称しており、戦争の長期化で運行が途絶えたままの鉄道の再開を心待ちにしている。なお鉄道に乗って楽しむ派を「乗り鉄」、列車の姿を写真に収めて楽しむ派を「撮り鉄」など、ひと口に「鉄ちゃん」と言ってもその嗜好はさまざま。くだんのグスターブ氏はとにかく乗りたい「乗り鉄」のようである。

テノス【国・地域】 大陸の北に位置する工業立国。高い技術力を誇り、特に蒸気機関を利用した産業に関しては大国レグヌムを凌ぐ。煮込み料理やお酒に定評があり、人々は暖を取るだけでなく心を満たすために、熱気で満たされた暖かな料理屋で仕事のあとのひとときを楽しむのが一般的。

テノス兵器工場【施設・団体】 テノス市街地の外れに造られた巨大な兵器工場。最先端技術を取り入れた兵器開発が行なわれている。特に空路を用いた物資の輸送を可能にするという飛行船は、長年膠着状態にある戦況を大きく動かすとして高い期待が寄せられており、軍師アルベールを中心とした開発メンバーの動向が注目されている。

テノス名産地酒【その他】 テノスギルドで配達を依頼される地酒。美味しい酒の産地として名高いテノスでも、特に人気の品である。酒好きのアンジュやリカルドはこの依頼を受けるたびに、ちょっぴりご相伴に預かりたくて仕方がない様子。

デュランダル【人名】 鍛冶の神バルカンの最高傑作であり、最後の作品となった聖剣。センサスとラティオに二分され、混乱を極める天界に、争いの終わりをもたらすことを期待され生み出された。発光するクリスタルを鍔と一体化した黒い鋼が覆うという、その繊細かつ複雑な造形は、妖艶な美しさを持ち、見る者は畏怖の念を抱かずにはいられない。また刀身は持ち主に合わせて大きさが自在に変化し、絶対的な力を持つ者が手にしたときに、最大限の能力が発揮されるよう設計されている。ラティオの元老院からイナンナに託され、彼女とともにセンサスのアスラに渡ると、瞬く間に同軍を勝利に導いた。しかし密命を受けたイナンナの手によって、アスラの命を奪うという、センサス側から見れば裏切りの行為に加担することもまた、彼の背負う役目だった。武具はただひたすら、使い手によって振るわれるためのもの。そしてどんな形であれ、争いを終わらせることこそ至上の命題。彼は神々の迷いや葛藤を目にしながらも、己の存在意義にのみ忠実に生き、アスラの命を奪って天空城で果てる。

天空城【神話・伝承】 天界に存在したアスラの居城。ラティオとの戦いにおいてはセンサス側の砦としても機能した。城全体が空に浮かんでいたため天上崩壊による瓦解から免れ、現在でも空に漂っている。ただし天空城やその他天上界の残骸は、存在としての理自体が地上のそれとは異なるため、人間の目では見ることも触れることもできない。近年アルベールを筆頭とする転生者たちの共同研究によって次元チューニングテクノロジーが開発され、テノス製の飛行船を用いることで、ようやく天空城への到達が可能となった。

天空神【神話・伝承】 天界を支える力を持った神々のこと。個人の能力ではなく存在自体が天界維持のためのシステムの一部で、特にヒンメルは王となるべき存在として規定されていた。天空神に相当する人物は死ぬとその魂を別の赤子に宿して復活し、柱としての役割を受け継ぐ仕組みとなっていたが、天上崩壊により、すべての天空神は神としての転生の輪から外れ、アルベール以外の転生者は確認されていない。

天術【神話・伝承】 地上に堕とされた元神である人間に対し、祈りの見返りとして与えられた力。人間の祈りは天上を維持するために欠かせないエネルギーだったため、堕ちた人々が赦しを請い、天に還る日を夢見て祈り続けるように、神であったころの片鱗として、ごくわずかな力が与えられることになった。現在でも神の転生者は、生まれながらに天術を備えている。また教会ではこの力を神から与えられた「奇跡」としており、教会発祥の時代から、教義の根幹を成す要素となっている。

天上崩壊【神話・伝承】 神々の住まう天上が失われた災厄。ラティオとの戦いに勝利し、天上界の覇権を手にしたアスラが創世力を使ったことで引き起こされた。本来は天地の融合を願っていたはずのアスラがその力を用いながら、天上の滅亡につながったのは、創世力が発動した瞬間に、アスラとイナンナ、ふたりの相反する願いが同時に叶えられたため。歪んだ状態で地上と交じり合った天界は、その大地のほとんどを失い、行き場を失ったエネルギーによって、ほぼすべての神々の命を、一瞬にして奪い去った。天上崩壊は永い年月をかけて徐々に影響を及ぼし、地上の生き物の凶暴化や環境の変化、あるいは人々が持っていた奇跡の力が失われるなどの形で現われている。

転生【神話・伝承】 死んだ神の魂が人間の肉体に宿ること。多くの場合、神であったころの出来事を前世の記憶として受け継ぐ。また神の力の一部が本来人間が持たないはずの特殊な力として現われることがあり、これを「天術」と呼ぶ。ただし天術はあくまで「特別な力」という意味合いでしかなく、前世である神と現世の能力との間には、必ずしも関連性がある訳ではない。これは性別や性格にも言えることで、男性神が女性として転生したり、物質神が人間になることも珍しくない。

転生者【人種・種族】 神の生まれ変わり。前世の記憶を持っていることがほとんどで、また神の力の一部を「天術」として受け継いでいる。なお記憶や力の大きさには個人差があり、転生者であっても自分でそれと気づかないまま一生を終えることも多い。その力が人の能力を超えたものであることから、「異能者」とも呼ばれる。

転生者研究所【施設・団体】 レグヌム南西部の山中に作られた軍事基地。主に西方のガラム軍への警戒のために機能している。異能者の能力を軍事転用することが具体化するに従い、異能者捕縛適応法によって拘束された人々を収容する場所としても利用されるようになっており、送り込まれた人々は「検体」として扱われ、異能者としてどの程度の力を持つのかを、各種の生体実験によって判断される。その結果によって兵器開発の礎となるのか、あるいはレグヌム兵として戦場に送られるかが決定し、待ち受ける運命から逃れるには、アルカ教団への入信を誓う以外に手立てはない。

ドラゴンキラー【武器】 テノスギルドでギルドグレードと交換できる褒章品の剣。龍殺しの剣の名にふさわしく、巨獣をも打倒する圧倒的な破壊力を誇る。龍のうろこを幾重にも重ねたような、複雑な刃が非常に特徴的。

ドレッドトリガー【武器】 マムートギルドの褒章品である、高い破壊力を誇る銃。特殊な能力を持つわけではないが、動作が安定しているために信頼性は高く、またほかの銃とは一線を画す特徴的な浅黄色のボディを持つこともあって、すべてのガンマン垂涎の品となっている。

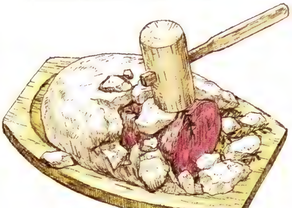
な 行

ナーオス【国・地域】 教会を中心に発展した町で、特に熱心な信者が多く暮らす。教会の教えに忠実に、清貧を旨に暮らしが営まれており、猥雑な雰囲気がないぶん全体的に質素。人々は朝夕の礼拝と仕事の後の一杯を楽しみにしている。自然が豊かで食料自給率が高いこと、王都からそう遠くないわりに都会の喧騒が皆無であることなどから、現役引退後に第二の人生を歩む土地としても人気。かつてさまざまな業界で名を馳せた人達が、こっそりと移り住んでいることも多いという。

ナーオス基地【施設・団体】 ナーオス西部にある、新型兵器開発のための軍事基地。最新兵器ギガンテスの開発を手がける最先端の施設として、レグヌム軍だけでなく敵対勢力からも重要視されている。また極秘裏に生体実験が行なわれており、異能者捕縛適応法を受けて送り込まれた人々を、ギガンテスの動力部として機能させる実験が行なわれている。

ニーノ【人名】 ルカの級友で、縦方向にばかり成長した細身の体型の少年。相棒のエディとともにルカをからかっている。エディと同じく勉強はかなり苦手なほうで、宿題そっちのけで遊び回る、典型的な下町育ち。

肉の塩釜焼き【レシピ】 大きなかたまり肉を塩で覆って焼いた料理で、天然塩がもたらすなんともいえない芳醇な香りと柔らかな肉の歯ごたえが特徴。面倒な下ごしらえや味付けは必要なく、ただ焼くだけでいいので、男の手料理として人気。食べるときには覆った塩を木槌で割るという、ちょっとしたエンタテインメントも楽しめる。なお魚料理に定評あるアシハラでは、同様の調理法で「魚の塩釜焼き」が有名である。



肉のびっくり市【その他】 ハスタお得意のエスプリの効いた言い回し。オズバルドともども自分をお払い箱にしようとしていた枢密院のメンバー全員を、満面の笑みとともに一瞬のうちに虐殺した状況を指して言う。累々と積み上げられる死体を市場に並ぶ商品に例えるあたりに、彼の痛烈な皮肉と真似のできないセンスがうかがえる。

西の戦場【国・地域】 レグヌムとガラムの国境付近に広がる戦闘地域。レグヌム側から見て王都の西に位置することから、西の戦場と呼ばれる。深い森林地帯のため、ゲリラ戦法を得意とするガラム側に押され、戦況はややガラムに有利な状況にあり、対するレグヌム軍は各地で捕らえた転生者たちを、即戦力として次々に投入している。なお転生者研究所から前線基地へは軍用列車が運行され、多くの物資が絶え間なく供給されているが、これは本来レグヌム〜ナーオス間を結ぶ民間用の軌道として敷設が進められていた路線である。

ノックアウト強盗【その他】 対象に襲いかかり気絶させているあいだに、財布などを盗み取る悪質な強盗。転じて、エルマーナ流のお嫁さん計画。すなわちヴリトラの力を宿したこぶしで、そのへんの小金を持っていそうな男をぶちのめし、人事不省に陥ったスキに既成事実を一発作ってモノにしてやろうという、なんとも恐ろしい将来設計である。これを聞いたリカルドは、彼女の結婚観に空恐ろしさを覚えつつも、路上サバイバルをくぐり抜けてきた13歳の少女の並々ならぬたくましさに、感嘆の声を漏らさずにはいられなかった。

は 行

ハスタ・エクステルミ【人名】 元ガラム傭兵部隊所属の槍使い。オズバルドに雇われ、西の戦場でガラムゲリラ兵士の掃討に当たっていた。同じく指揮官暗殺を請け負うリカルドの前に居合わせたルカたちに共鳴し、前世の「ゲイボルグ」としての記憶を取り戻す。傭兵としての一流の腕とは対照的に、何を考えているのかまるでわからない軽口で知られていたが、自分の前世を知ってからは、かつてのゲイボルグさながらに、殺人の快楽に酔う狂人と化した。リカルドやルカを狙ってたびたび現われるのも、任務に忠実だからではなく、ひたすら殺しを楽しむためである。汚れ仕事を請け負う傭兵に似つかわしくない、豊かなフリルのシャツと真っ赤なジャケットという、ド派手なファッションが、彼の奇人ぶりを一層引き立てている。特にルカの服装にダメ出しをするなど、自分のセンスには自信満々。また数々の迷言は一度聞いたら忘れられない中毒性を以って、彼の存在をすべての人々に印象づける。

ハスタキック【その他】 ハスタが愛用の槍からくり出す鋭い連続「突き」。技の初めから終わりまで、これっぽっちも蹴りが入らないにも関わらず全力で「キック」と言い切るあたりに、適当街道を突っ走る彼の生き様が垣間見える。

鼻ちょうちん【その他】 いつも冷静沈着で、大人の男性としてのクールな仮面を崩さないリカルドが、ナーオス聖堂書庫で盛大にこしらえた代物。いざ面倒な文献探索に挑もうとしたものの、暗くて静かな書庫は昼寝にはまたとない場所であり、その結果自然の成り行きとして、細面のシャープな男前は、子供のような鼻ちょうちんを頂くこととなった。ちなみに彼曰く、昼寝はサボりではなく「息抜き」とのこと。

バルカン【人名】 天上の神々が振るう得物を鍛え上げ続けた鍛冶の神。武芸者をうならせる数々の武具を生み出していたが、銘を高めることにのみ囚われ、戦いを増長させているのではないかという思いに、次第に苦しむようになる。彼の迷いは魔槍と呼ばれた狂気の槍ゲイボルグを創り出したことで頂点に達し、「争いを絶つための剣」としてデュランダルを鍛えたのを最後に、鍛冶師として生きることを辞めた。炎と鉄、そして武具を司る神として奉られ、地上に教会の教えが広がった現在でも、ガラムを中心に根強く信仰されている。

ハルトマン【人名】 スパーダの祖父の代からベルフォルマ家に仕える執事。料理、造園、馬の世話から剣の扱いまでこなす伝説の執事として名を馳せ、レグヌムの上流階級では、その名を知らない者はいない。末子として生まれ、領地も財産も与えられずに日陰者扱いを受けてきたスパーダに愛情を注いだ唯一の人物で、彼が剣の才能を開花させて兄たちの嫉妬を買うようになると、身を挺して彼の命を守った。引退してナーオスに隠居する現在でも、大金を積んででも雇い入れたいと所望する貴族は数多いが、本人は身を引いてなお、ベルフォルマ家を唯一の奉公先と考えている。

飛行船【技術】 テノスで開発されている空飛ぶ乗り物。科学者としての才能にも長けた軍師アルベールの指揮の下、戦況を打破する戦略兵器となるべく研究が進められてきた。またアルベール自身には飛行船を創世力探索にも利用する意図があり、第一号となる船には天空城に到達できる次元チューニングテクノロジーが搭載されている。

必殺抱っこ【その他】 エルマーナが名づけたアンジュのハグ。愛情とバスト豊かな抱擁は、どんなやんちゃ坊主も一瞬で黙らせる破壊力を持つという。ちなみに「友達になったらアンジュに抱っこしてもらえる」というエルマーナの口約束を密かに楽しみにしていたシアンは、忙しいアンジュの代わりに似ても似つかないリカルドをあてがわれ、いたく憤慨する。

ヒュプノス【人名】 人間の魂を狩る「死神」の役目を負った、ラティオの神。兄神タナトスとともに地上に降り、人間の魂を集めて天界の維持に貢献する。頭巾で覆った顔からのぞく鋭い眼光と、背丈をゆうに越える巨大な鎌を振り上げる姿は、地上の人々を震え上がらせ、神への畏敬の念と贖罪の祈りを高めることにも繋がったという。兄タナトスの堕天にともないみずからも死神の任を解かれたあと、敵将アスラの首を取るため単身センサスの陣地に乗り込み、返り討ちに遭って命を落とす。死してのちリカルドとして転生。彼の傭兵としての生き方の中に、魂を狩り続ける因果を垣間見ることができる。

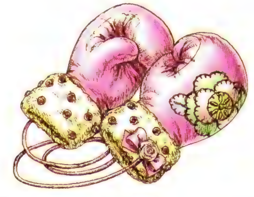
ヒンメル【人名】 天上界を支える天空神のひとりで、ラティオの王になるべく育てられた神。オリフィエルに師事し天上界の仕組みを学ぶ中で、罪深い人間を切り捨てたラティオの考えに疑問を持ち、世界の新しい在り方を模索してセンサスのアスラと接触を希望するようになる。彼の意向を知った元老院は、王に敵方に寝返られるという失態を犯すまえに殺害することを決意し、ヒンメルは幽閉されまもまく落命。本来なら次代の天空神として生まれ変わるはずだったが、天上崩壊によって復活を果たすことができなくなり、その後アルベールとして転生した。

プランテーション【技術】 熱帯や亜熱帯の地域で、広大な農地で作物を栽培する方法で、ガルポスの経済を支える主要産業形態。統治国であるレグヌム国民の食卓を彩る、数々の南国の果物が作られている。近年は激化する戦況を支えるため、兵士の携帯用食料であるグミの原料の栽培を一手に引き受けている。

プリズムメイル【防具】 ガラムのギルド褒章品の鎧。特殊カッティングがほどこされた水晶が随所に埋め込まれ、宝飾用としても通用する豪華さを誇る。防具としての性能も超一流であり、正統な貴族の血を引く選ばれし騎士にのみ身につける資格ありとされる。

フロギストメイル【防具】 レグヌムギルドで、ギルドグレードと交換できる褒章品の鎧。熱素を操り身を守るとされ、炎をまとったかのように赤く輝くさまは、威圧的を通り越して不気味なほど。みずからも炎を操ることができる戦士にのみ、身につける資格がある。

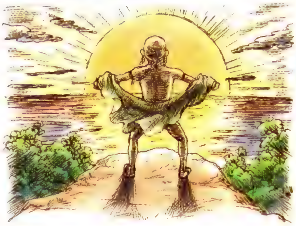
ふわふわグローブ【武器】 女の子好みのデザインがかわいい、やわらかグローブ。一応は武器として作られたものだが、あまりの愛らしさに単なる手袋として使用されてばかりで、戦いでの使い心地がちっともわからないので、ギルド組合が性能テストを請け負うことになった。戦闘スタイルさえ合うならば、大の男が装備しても一向に構わないのだろうが、残念ながらそのような漢気を見せる人物は今のところ現われていない。



別料金のお楽しみ【その他】 ガルポスの宿屋で提供されている秘密の娯楽。スパーダの大好きな「アッチ方面」のサービスだと予想されるが、女性陣の目もあり実態を確かめる機会には恵まれず、その真相は定かではない。ただしこっそりと体験したリカルド曰く、36ガルドの宿泊料金に比較して「100ガルドは高すぎる」。もちろんルカが言うように、手品ショーのような健全なオプションプランという可能性も、否定できない。

冒険野郎マック【その他】 各地のギルドダンジョンを渡り歩く、命知らずの冒険野郎。保護の依頼に基づいて探しに行くと、毎度毎度「今回も絶体絶命だったぜ!」という、過去の反省が丸っきり活かされてない、なんとも助け甲斐のないセリフが返ってくる。どの地域のギルドでも大抵彼の捜索依頼が出ているところから察するに、世界を股にかけた、はた迷惑な終わりなき冒険をくり広げているものと思われる。

ボゥじいさん【人名】 ガルポスのジャングルに住む世捨て人。俗世間のしがらみとともに衣服も脱ぎ捨て、腰巻きひとつでワイルドな暮らしを楽しんでいる。本名をエデュグワー・ラム・ボゥといい、かつてはその前衛的な思想で若者のソウルを震わせた、ちょっと名の知れた小説家であり、また皇帝の舌をうならせた屈指の料理人でもあった。「世の仕組みに屈するもんか!」が口癖で、謎の踊りとともにあふれ出るその名も『全裸のブルース』は、スパーダに「デタラメの一歩向こうの罪深ぇブルース」と言わしめた。だいぶ薄くなった白髪をサイドで丁寧に編んだ三つ編みが、本人曰く「意外に好評」らしい。なお人目につかないところではほとばしるパトスを解放すべく、全裸の喜びを噛みしめているらしいが、幸いにもそれを目にした被害者は、今のところいない。



宝石柄のナイフ【武器】 柄の部分に宝石がびっしりと埋め込まれた、宝飾品さながらの短剣。ギルドの性能テストで支給される品だが、あまりの輝きのためにそのまま持ち去る不届き者も多い。同じく宝石をふんだんにあしらったジュエルクロークとの見た目的な相性は、言うまでもなく抜群。依頼を受けてこれを手にするアンジュの姿に、イリアやエルマーナは得物としての興味やおしゃれ性やへの憧れとは別の種類の、ぎらついた視線を向けずにはいられない。

ポンチ【人名】 異能者捕縛適応法に抵触するとして、王都兵に追われるルカを逃がすときに、エディとニーノが使うルカの偽名。その響きの内にそこはかとなく漂うダメさ加減が、ふたりの彼に対するイメージを表わしているようなないような。

ま行

マーボカレー【レシピ】 ふんだんに使用したスパイスが特徴の肉料理。突き抜ける辛さが病みつきになるという。昔からガラムでよく食されたレシピだが、「ホットマン軍曹」の異名を持つひとりの兵士によって、その秘伝はレグヌムに持ち去られてしまった。発祥はとある片田舎の家庭料理とされ、フライパンを打ち鳴らしても眠り続けるほどの、驚異的な目覚めの悪さを誇る兄を案じた妹が、ひと口で覚醒をうながす食事として考案したらしい。その由来から、愛する兄を想う優しい妹のような心を以って初めて、このレシピを扱うにふさわしい人物とされる。

魔王【人名】 天上統一を果たしたアスラが名乗った名。特定の指導者や治世の仕組みを持たず、力と知恵に優れた者を中心に据えた集団として存在するセンサスの統治は、ラティオの民の目には低俗で野蛮なものに映った。そのためすべての民の上に等しく君臨する絶対的な存在が必要と考えたヴリトラは、アスラの素顔を隠し、別の人物として民を指導させることにしたのである。魔王の正体がアスラであることを知る人物は側近中の側近のみであり、表向きには将軍アスラとは、魔王の即位を支えた勇猛果敢な武将という形となった。これはまた、センサスの民には創世力を行使することそのものが血を伴う恐ろしい儀式という認識があったため、汚れ役として後世に名を残すのに、武人アスラはふさわしくないと考えられたという一面もある。なおアスラが「魔王」として背負った性質、すなわち恐怖や畏怖や絶対的な力といった側面は、転生の際にルカよりもマティウスの魂の方に、色濃く受け継がれている。

魔剣ネビリム【アイテム】 相手の魂をすすり、成長し続ける剣として恐れられる、強力な闇の力を秘めた魔剣。その忌わしい性質から、狂気の天才科学者として知られたひとりの女性の名を取って命名されたとも言われている。現在は小康状態にあり、ギルドが管理するダンジョンで眠っている。

マティウス【人名】 アルカ教団の教祖。常に禍々しい仮面を被っており、素顔を知る人間はほとんどいないが、じつは若干15歳の、華奢な体つきの少女である。前世はのちに天上界を統一した魔王で、センサスの武将アスラ。アスラの迷いや優しさがルカとして転生したのに対し、マティウスは魔王として厳格に振舞うアスラの心、そして裏切った恋人イナンナに対する強い恨みを受け継いだ。その怨念は彼女の容姿にも刻まれ、イナンナそのものの顔を持って転生を果たしている。また前世を思わせる非常に強力な天術を持ち、かつて王都軍が彼を捕らえようと兵士を派遣した折には、一個師団を相手に単身逃亡劇をくり広げた。世界を破滅させ、すべてを無に還すことを強く願っており、創世力を手に入れるために枢密院を利用しようと、教団を設立して王都に協力する振りをしている。

窓辺のマーガレット【その他】 北の戦場に現われたハスタの自称。開口一番でこう名乗るハスタに、特にそりの合わないイリアはいろんな意味で衝撃を受ける。ちなみにマーガレットの花言葉は「真実の友情」、「誠実な愛」、「貞節」、「慈悲」など、とにかく清純で潔白なイメージが基本。この稀代の殺人鬼がもしもそれを知った上で名乗っているのだとしたら、彼の皮肉は超絶にパンチが効いていると言えるだろう。

［窓辺のマーガレット］

マムート【国・地域】 レグヌムとテノスの国境地帯にある中立都市。交易の中心地で、人と物流の交差点として、どこの国にも属さず、政治的・経済的独立を保っている。他国に比べ税金が安いことから、戦時下とはいえども市場は盛んで物資は豊富。特に食材の品ぞろえは圧巻で、世界中の食材を調達できるほどである。

マムート饅頭【その他】 お土産としても有名なマムート銘菓。こしあんがたっぷり詰まった蒸し饅頭で、安価ながらなかなかの味わいがあり、地元の人々にも愛されている。マムートギルドでは旅行客へのPRの一環として、この饅頭を各地のギルドに配達する依頼を出している。また商魂たくましいマムート独特の文化として、懇意にしたい、あるいは特別のはからいを期待したい取引先に、「山吹色のマムート饅頭をお持ちします」というものがあるが、これは額面通りの意味ではなく、袖の下、いわゆる賄賂を渡すという意味の言葉として用いられている。

マリオ【人名】 エルマーナが面倒を見ていた子供のひとり。リタとともに用心棒に捕まり、あやうくガルポスに売り飛ばされそうになるが、現在は改心した彼によって養われている。鍾乳洞に自生するキノコ栽培の成功により、それなりの財を手にしたはずだが、子供なりの配慮であろう、エルマーナが戻るまではと質素な暮らしぶりを続けている。本当は泣き虫だが、男には泣いてはいけないときもあることもちゃんと知っている強い子。

まんかんぜんせき【レシピ】 皇帝付きのシェフだったというポゥじいさんが、古文書に残されたレシピをフィーリングで復活させた逸品。美食に溺れて政をおろそかにした皇帝になぞらえ、「傾国の料理」として封印されたという。命名は漢気（おとこぎ）で席を満たしたという故事によるらしい。脱ぎたがりの世捨て人の意向がふんだんに盛り込まれたレシピが、どこまでオリジナルに忠実なのかは、神のみぞ知る、である。

見掛け倒しの剣【武器】 魔王でさえ倒せそう！ が売り文句の、見た目だけは立派な剣。実際は宝飾品として貴族の屋敷などに飾られるために作られており、切れ味や使い勝手は考慮されていない。一応はギルドの性能テストで支給される品ではあるが、剣だと思って振るうのではなく、柄を握ったこぶし自体で殴りかかるくらいの勢いで振り回さないと、そのなまくらぶりに痛い目に遭う。

ミュース族【人種・種族】 東部地域で広く見られる、人語を解するネズミに似た小動物。旺盛な食欲で知られ、農作物はもちろん家畜までも食い荒らされる危険性があることから、サニア村周辺の人々は苦肉の策として、田畑の番や子守役として共存の道を取っている。飢えや乾燥に強いが食べるときは際限なく食べるという、乾燥地帯の生き物に特有の性質が特徴。かつては人間と同じく天上に暮らし、ラティオの倉庫番をしていた一種族だったが、食い意地に負けて備蓄食料を食い荒らした結果、神の怒りに触れて地上に堕とされ、今の姿になったという。

ミルダ商会【施設・団体】 ルカの実家であるミルダ家が王都レグヌムで代々経営する商社。古くは繊維業で富を築き、近年は自転車の生産販売や通信機器のリース業も行ない、金融業も手がけている。各地のギルドに設置されている壁掛け式の通信機が有名。長期的な見通しによる堅実な経営は投資家たちの信頼も篤く、レグヌムの大貴族ベルフォルマ家の融資を受けるほど。それが一層、ミルダ商会の名を高めることとなっている。

無恵【神話・伝承】 教会の聖職者たちが振るったはずの奇跡が消えた現象。ここ60年ほどのあいだに見られるようになっており、現在では語り継がれてきたほぼすべての奇跡が、再現不可能となった。原罪を忘れた人間への神の怒りとされたり、あるいは私腹を肥やす教会への罰だと言われることもあるが、実際はかつての天上崩壊の影響が徐々に現れたためである。教会の権威は無恵によって失墜し、現在は敬虔な一部の信者によって細々と信仰が守られている状態にある。

女神の微笑み～抽象と悦楽の邂逅～【その他】 リカルド作・謎の木彫り。指先の感覚を研ぎ澄まし、精神集中の鍛錬になるとして、リカルドは暇な時間に、手近な木片を使って木彫り細工を行なっている。しかしそれらは「彫ること」自体が目的なので、出来上がった作品に何らかの意味があるわけではない。そんな非生産的な行為を目ざとく見つけたエルマーナに追求されたため、とりあえずでっち上げたタイトルがこれ。実際は彼女の言うように、大層な名前を冠するに値するような代物ではなさそうである。

メディウスロクス【その他】 現在のレグヌムに当たる地域を中心に存在した自治組織。現在のような国家形態ができる以前の時代に、世界の中心となることを掲げて活動しており、今日のレグヌムの前身とも言える。メディウスロクスで使用されていたグリフィンの旗は、今日でもレグヌムの国旗として用いられている。

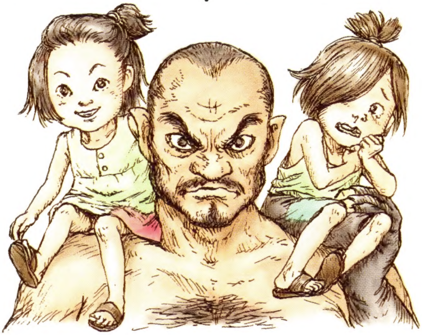
や　行

焼き野菜サラダ【レシピ】 素材の甘みを引き立てる、焼き野菜のサラダ。ボリュームたっぷりの緑黄色野菜をふんだんに使うため、その食べ応えはもはやサラダというよりも立派なメインディッシュ。基本的に味付けなどの手間がほとんどいらないので、テノス兵器工場で働く人々の昼食としてたびたび提供されている。

ゆで卵のくんせい【レシピ】 旅のお供に最適なゆでた卵。スモークした独特の香ばしさが食欲をそそるとあって、手軽な料理ながらも人気が高い。王都から地方に出向く人々が道中気軽に食べられるよう、レグヌムのギルドでレシピが扱われている。何がきっかけで始まったのかはよくわからないが、網の袋に複数入れて持ち歩くのが通らしく、特に鉄道の旅のトレードマークである。

用心棒【人名】 レグヌムの商店主に雇われていた屈強な男。商店主の指示でリタとマリオを連れ去ろうとし、ルカやエルマーナに凄んでくる。前世はセンサスの民で、ヴリトラに一家の命を救われた経験あり。エルマーナの前世を知るやその恩に報いるため、彼女の代わりに子供たちを養うことになる。キノコの栽培という隙間産業的な才能を持ち、レグヌム鍾乳洞で発見された貴重なキノコの量産に成功すると、さっそく取引先を見つけてきては商売を軌道に乗せた。なお幼い子供が泣き出すほどの強面だが、エルマーナ曰く「案外オモロイ顔のおっさん」。

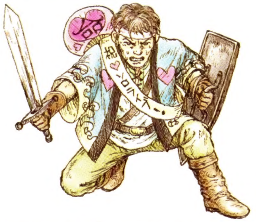
［用心棒］



よれよれのコート【防具】 ギルドの武具性能テストで登場する防具のひとつ。なぜわざわざこれの性能を試す必要があるのか、というくらいに使い込まれたよれよれの品で、当然防御力も低く、装備するだけでパラメータが40%ほどに下がってしまう。各地のギルドを渡り歩くアウトローを気取って、敢えてこういうリスキーな装備を身にまとうのがかっこいい、というのが、カッコつけたい男たちの本音なのかもしれない。

ら　行

ライブ用のハッピ【防具】 ギルドの武具性能テストで登場する防具のひとつで、ライブの高揚感をさらに高めるはおり物として人気の品。ただし当然ながら防具としての性能はまるで期待できず、装備すると各パラメータが10分の1に減少する「ハンデ4」のアビリティを背負うハメになる。おめでたい見た目とは裏腹に、命懸けの戦いを強いられるさまは、全ギルドの仕事の中でもとりわけ「絵的に悲しい」として敬遠されている。獲得経験値が25%アップするのも、そんな心身ともに崖っぷちな状況を切り抜けるからこその賜物だといえる。



楽園【神話・伝承】 枢密院が掲げる理想社会のこと。元々は特権階級による支配と既得権益の享受を掲げており、密かに転生者の力の利用が研究されてきた。だがオズバルドらの調査によって、人間がかつては神であったことが明らかになるにつれて、創世力の力を使い、自分たちが神として君臨する世界こそが楽園であるとする。

ラティオ【神話・伝承】 天上に住まう神々のうち、天界と地上との厳格な分離を目指す人々の総称。天界を追放された人間たちを下等な存在とし、天井維持のシステムの一部として、その祈りだけでなく魂の搾取をも積極的に進めようとする。「元老院」と呼ばれる数人の高等神による組織が存在し、彼らの指導の下、組織的な統治が行なわれている。神々はみな規律を重んじ、己の任務や肩書き、神としての役目を重視する。その厳格な階級制度ゆえに、センサスの神々からは、融通が利かず保守的であると捉えられている。

ラティオ【人種・種族】 転生者研究所や西の戦場で対峙するモンスター。地上に転生を果たした天上人のうち、かつてラティオの民だった者が力を覚醒させた姿で、前世の神だったころの姿そのものである。多くが今でも敵方の武将アスラへの恨みを抱いており、アスラの転生者であるルカに無条件に襲いかかってくる。センサスの民に比べシャープな体つきで、皮膚は紫や青みがかっているのが特徴。

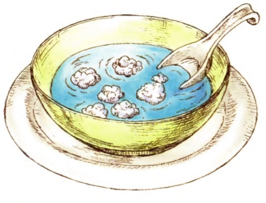
リカルド・ソルダート【人名】 ガラムの傭兵部隊に所属する腕利きの傭兵。ガラム軍と敵対関係にあるレグヌム軍の指揮官を討つために西の戦場に赴くなど、戦時下ならではの依頼を受けて金を稼いでいた。のちにテノス貴族アルベールからの依頼により、アンジュ保護作戦中にルカたちと再会、その場で契約主をアンジュに替えて、一行と行動をともにすることとなる。前世は死神ヒュプノスだが、その事実には特に興味はなく、ルカやイリアが前世の手がかりを求めて奔走するのとは対照的。だが前世の兄弟に当たるガードルだけは切り捨てることができず、道義を曲げて一行をグレゴリに売り渡すという、感情的な一面も持つ。枢密院のだまし討ちでガードルを失ったことで、自分たちが握る創世力の秘密の重要性を知り、転生者として負うべき使命を理解する。パーティの保父さん的立場として、子供ばかりの旅を何かとサポートせざるを得ず、高所恐怖症を隠して飛行船の操縦を引き受ける姿は、凄腕傭兵の鑑。なお精悍な顔に一種の凄みさえ与えている額の傷は、戦場に生きる男の証と思われがちだが、じつはヒモ同然の女に逃げられてヤケ酒を喰らった結果、便所で転んで顔から便器に突っ込んだ際にこしらえたという、不名誉極まりないものである。

リタ【人名】 エルマーナが面倒を見ていた子供のひとり。エルマーナに負けじと、マリオに対してはお姉さんぶっているおませさん。将来の夢はお嫁さん。

ルカ・ミルダ【人名】 レグヌムの大商家ミルダ家の一人息子に当たる、15歳の少年。前世では天界の覇者・センサスの武将アスラで、その勇猛な姿に感化されて、みずからも大剣を操るようになる。現在の弱気な自分に失望しており、前世の姿に強い憧れを持つ。そのせいで、アスラの行ないすら「自分がやったこと」のように語る節があり、過去の栄光に依存しがち。また「人に嫌われること」、「拒絶されること」に強い抵抗があり、押しが弱く、何事にも臆病。成績優秀で運動もそれなりにこなす優等生にも関わらず、仲間内からいいように使われている。だがほかの転生者との出会いや天上界の真相を知る中で、自分の生きる意味を感じ取り、徐々に前世との訣別の道を歩む。服装には家柄のよさが表われており、身につけているジャケットやブーツはどれも地味ながらも仕立てのよいものばかり。ただし本人にファッションセンスが皆無のため、完璧に「服に着られている」状態。ハスタには服とブーツのコーディネイトがイケてないと、真っ向から否定されている。

黎明の塔【施設・団体】 はるか昔、天から追放された人々が、天に還ることを夢見て建設した塔。天上の世界に届くほどの途方もない高さの塔を造ったが、神の怒りに触れて巨大な雷が落とされたという。のちに教会の信仰が広がると、塔創世の物語は教義にそぐわないとして語られることはなくなり、砂に埋もれるままになっていた。数年前アルカ教団が設立されると、転生者の起源に通じる場として、この黎明の塔が本拠地に定められ、現在では多くの巡礼者や入信希望者が押しかけるようになっている。

霊薬キノコスープ【レシピ】 キノコの不思議成分でたちまちとりこになる料理。材料に用いるキノコはただのキノコではなく、レグヌムの鍾乳洞などに自生する、通称「長寿の霊薬」が必要という、非常にレアな一品である。なおこの料理の考案者であるポゥじいさんは、レシピとともにキノコスープの歌も伝授してくれるが、その歌詞たるや「♪キノコキノコ　ベリーナイス」、「♪喰らえばたちまち　いきり立つ」、「♪でも　摂取過多で　夢の国へ」などという、なんとも不穏な空気に満ちたもの。



レグヌニウム【アイテム】 レグヌム近郊の地層から発見され、その名がつけられた貴重な鉱石。武器のカスタムに使用すると、戦闘時に獲得できる経験値やガルドの増加が見込めるとあって、高値で取引されている。現在、レグヌムのランク10のギルドダンジョンでのみ、まれに鉱脈が見つかるとの情報があり、出入りを許されたギルド員は血眼になって採掘に挑んでいる。

レグヌム【国・地域】 世界の盟主国としての地位を持つ、歴史ある大国。経済・文化の中心地で、世界中の富と人とが集まる。街の東側一帯には王城と貴族の屋敷が連なり、経済の発展によって栄えてきた新市街とは一線を画する。だが一般の人間が立ち入ることは出来ず、厳格な封建主義の片鱗をうかがうことができる。長引く戦争によって物価は安定していないものの、街には戦時色は薄く、人々の危機感もさほどではない。とはいえ西からガラムが、北からはテノスがそれぞれ軍を進め、膠着状態にある現在、いずれは市民も徴兵されるのではないかという噂が流れている。また近年「異能者捕縛適応法」なる法律が施行され、街中で軍隊の姿を見かけることが多くなり、物々しい雰囲気が漂うことも少なくない。

レグヌム鍾乳洞【国・地域】 レグヌムの街の地下に広がる巨大な鍾乳洞。薬として高値で取引される貴重なキノコが自生している。内部にはまだ教会による教えが希薄だった時代に、原始的な宗教儀式の場として造られた祭壇があり、神々が天にいた時代をしのぶことができる。

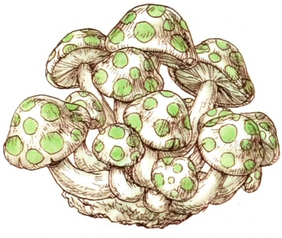
レムレース湿地帯【国・地域】 テノスの南に広がる湿地帯。レグヌム軍とガラム・テノス連合軍との数年に渡る激しい戦闘の末、両軍から多くの戦死者が出た。その死体はあちこちに打ち捨てられたままになっており、兵士の亡霊同士が今もなお戦い続けている。ほかの戦場では見られないこの特異な現象の原因は、天上崩壊。天地が不完全な状態で融合してしまった影響で、レムレース一帯にラティオの民の魂が縛られており、戦争による死者も影響をまた受け、還る場所を見失った魂たちがさまよう場所になっているのである。

ローストターキー【レシピ】 七面鳥に野菜やハーブを詰めて丸焼きにする料理。ビーフやポークなどの肉に比べて、ちょっと珍しく、教会の定める祝日に食べることが多い。脚の部分に銀紙を飾ることで、不思議と高級感を演出できる。

ローバーアイテム【その他】 アンジュの持つ術技で、敵からアイテムを頂戴する技。「聖女」と崇められ、ありがたいお話を披露する彼女が、モンスターとはいえ他人の持ち物をかすめ取るというギャップは、その方面でいろいろと経験のあるイリアやエルマーナでさえ、「手癖が悪い」、「ウチを差し置いてスリはいかん」と、散々文句をつけずにはいられない。ちなみに「ご寄進を頂戴する」、平たく言えば「盗み」に失敗すると、その場で盛大に仰向けにこける、聖女様の愛らしい姿を拝むことができる。

わ 行

1UPシメジ【その他】 アシハラやテノスのギルドダンジョンに自生するキノコ類。ランク9のギルドメンバーが請け負える仕事として、まれに採取を依頼される。毒々しいまでのエメラルドグリーンの輝きが、この世のものとは思えぬ美しさを醸し出しているとのもっぱらの評判。またキノコらしからぬ名前については、これを用いた料理を食べると、寿命がひとつ増えたような気持ちになるからなどという、あまりにうさん臭い由来がささやかれているが、その真相は定かではない。



ワンダーシェフ【人名】 この世のすべての食を極めたカリスマシェフ。食文化の伝道の担い手として食べ物の並々ならぬ執着を持つコーダに目をつけ、世界に6つ存在するという、幻のレシピの存在を教えてくれる。「美食のあるところワンダーシェフあり」と言われた伝説の料理人だが、おやつは意外にもぼた餅という庶民派な一面もあり。

発行人	浜村弘一
編集人	青柳昌行
編集長	坂本武郎
編集長代理	青山　良
副編集長	宮沢晶美
業務部	樽本義之
印刷	図書印刷株式会社
発行所	株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話 0570-060-555（代表）
企画・構成・執筆	【システム】 松本幸彦（AIRS WORKS） 【シナリオ／ギルド／データ】 牛澤庸二（株式会社トリスター） 目代将規（株式会社トリスター） 高橋健司 加藤京平 木下竜平 【エクストラ】 松丸愛紀子
デザイン協力	株式会社エストール
マップ作成	ミシェルみずはし（スタジオエスプリ）
イラスト	杉山真理
校正	葛見由美子 小平正和
編集	伊藤昭太（ファミ通書籍編集部）
編集協力	湯浅みお（ファミ通書籍編集部）
装丁・デザイン	木村忠由（ファミ通書籍編集部）
監修・協力	株式会社バンダイナムコゲームス

Tales of Innocence PERFECT GUIDE
テイルズ オブ イノセンス　パーフェクトガイド
2008年3月21日　初版発行

Tales of Innocence テイルズ オブ イノセンス

●本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について（ソフトウェアおよびプログラムを含む）、株式会社エンターブレインからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

●本書におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募等に関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（URL:http://www.enterbrain.co.jp）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ先

エンターブレイン カスタマーサポート

電話：0570-060-555（受付時間は土日祝日を除く12:00～17:00）
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp

ご質問内容によりましては、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。また、本書に記載していないゲーム内容に関しましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。

© いのまたむつみ　© 2007 NBGI
© 2008 ENTERBRAIN,INC.

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-7577-4150-8

Printed in JAPAN